HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AGOSTO 1999 • $6.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 22

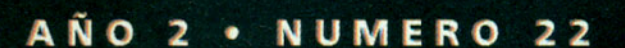


EN ESTE NUMERO LA PRIMERA PARTE DE LA GUIA DE STAR WARS EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA



60037 100 6
$ 170
PARLANTE MULTIMEDIA
EDIFIER
100% ANTIMAGNETICO
15 CUOTAS DE $14,96/PTF $224,44/LISTA $189
POTENCIA EL SONIDO DE TU PC
Caja de madera/100% antimagnético/ con amplificador interno/240W PMPO/ 2 entradas estéreo/amplificador de graves/220V/ en color negro, verde, blanco y marrón...
62502 425 6
$ 69
VOLANTE CON PEDALES
PER 4 MER
DOS / WINDOWS 95-98
10 CUOTAS DE $8,19/PTF $81,93/LISTA $77
SENTI LA VELOCIDAD
Volante 100 grados de rotación/incluye pedal profesional de carrera/6 botones programables...
MUSIMUNDO
LOS PRODUCTOS PUBLICADOS NO INCLUYEN GASTOS DE ENVIO
DMY
Delivery Musimundo
Venta Telefónica
¡No te muevas de tu casa!
011 4555-5555
LUN. A VIE. DE 9:00 A 21:00HS - SAB. DE 10:00 A 20:00HS

XTREME PC



Prince of Persia 3D

Ya casi todos los videojugadores que tuvieron en sus manos una computadora por un lapso mayor de 5 años, saben cuál es el motivo por el que estamos tan nerviosos con este inminente lanzamiento. Si no es así, no se pierdan este sensacional preview en la página 32!

NOTA DEL EDITOR

Parece mentira, pero mientras terminábamos este número nos dimos cuenta que falta muy poco para que entremos en el tercer año de esta revista. Mucha agua ha pasado bajo el puente, pero nuestras ganas de hacer todos los meses un producto mejor sigue intacta. Al igual que el mes pasado, van a ver varios cambios en el diseño de las páginas, y una novedad en lo que solía ser el próximo número... ¿Intrigados? Para muchos va a ser una sorpresa, pero indudablemente creemos que es otro paso hacia adelante en la búsqueda de brindarles lo mejor.

Por otro lado, fue un excelente mes para nuestros revisores, con juegos de primera línea como Descent 3, Outcast, Heavy Gear II y Dungeon Keeper II, por nombrar algunos. No se olviden de chequear la sección correspondiente, que sin duda se ha convertido en la más completa guía para que puedan efectuar sus compras.

Bueno, no queremos dejar pasar la oportunidad de comentarles que la gente de Red Orb trabajó contra reloj para enviarnos el material que complementa nuestra investigación exclusiva, del que probablemente será uno de los juegos más importantes de lo que resta de este año. ¡Nos vemos!



PAGINA 64

Heavy Gear II

Heavy Gear 2 por fin está entre nosotros y superó todas las expectativas que teníamos hasta el momento.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

AGOSTO 1999

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Hernan Saban, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Diego Rivas

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

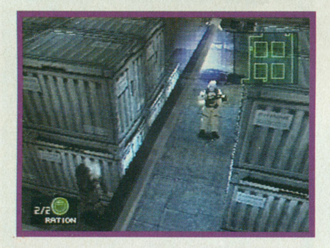
LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

El año próximo, se viene Metal Gear Solid para PC

Para sorpresa de muchos, parece ser que Microsoft será la compañía encargada de trasladar uno de los éxitos más grandes de todos los tiempos a la pantallas de PC

Sin duda esta es una muy buena noticia para todos nosotros, ya que las compañías Microsoft y Konami llegaron a un acuerdo para hacer versiones para PC de algunos de los títulos más exitosos de la famosa empresa ponja.

Tal y como era de esperarse, el primer título que llegará a nuestras pantallas, como fruto de este acuerdo será Metal Gear Solid

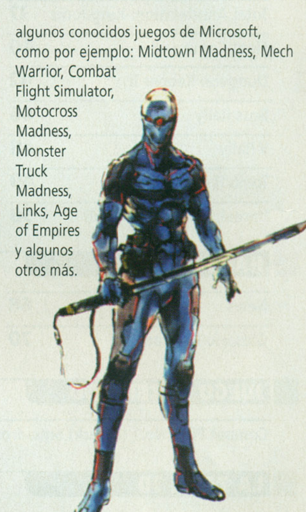




(uno de los mejores juegos de todos los tiempos), que estará disponible en PC para mediados del próximo año.

Otra buena noticia con respecto a este tema, es que también se está teniendo muy en cuenta a otro exitosísimo juego de Konami, para hacer una versión de PC, que sería nada más ni nada menos que Silent Hill.

Por su parte, Konami adelantó que gracias a este acuerdo, podrá hacer versiones para Dreamcast y la futura Playstation 2 de algunos conocidos juegos de Microsoft, como por ejemplo: Midtown Madness, Mech Warrior, Combat Flight Simulator, Motocross Madness, Monster Truck Madness, Links, Age of Empires y algunos otros más.



Hasta la vista Wipeout 3

Finalmente, la gente de Psygnosis confirmó los rumores que últimamente andaban dando vueltas de aquí para allá, y que se referían a que no desarrollarían una versión para PC de la tercera parte de Wipeout.

Parece ser que los principales motivos de esta decisión son que hasta el momento Wipeout 3 no está teniendo los resultados que esperaban en sus versiones para consolas, ya que no aporta novedades al género y además calienta poco y nada.

Por ahora, lo último que se comentó al respecto es que no hay planes para que en los próximos meses se haga una conversión de este juego y a decir verdad, dudo que los vaya a haber, porque por ahora es evidente están más concentrados en dedicarle toda su atención a títulos más importantes como Drakkan, que sin lugar a dudas van a llamar la atención un poco más que éste.

Un verdadero "choreo virtual"

Hace tan sólo un par de días, la compañía Origin se vio envuelta en un escándalo, que por momentos hizo tambalear la credibilidad de uno de sus productos más exitosos.

El título al que me refiero es precisamente Ultima Online (una aventura RPG que sólo puede jugarse por Internet). Lo que sucedió aquí es que varios de los miles de jugadores que actualmente participan de Ultima Online, se quejaron de que dentro del juego había gente que realizaba "ciertas" transas de dudosa transparencia.

Al enterarse de esto, Origin inmediatamente ordenó un seguimiento a fondo de lo que sucedía en cada server dedicado a este juego y el resultado de esta "pesquiza virtual" fue que descubrieron a un estafador para nada virtual, que era nada más ni nada menos que uno de los miembros del equipo de "Game Masters", que casualmente se suponía que estaba para controlar que nada ilegal sucediera en el desarrollo de la aventura.

Resulta que lo que este "VirtuaChorro" hacía, era vender dinero para usar en el juego, edificios y hasta castillos completos, que obviamente cambiaba por dinero contante y sonante, que según dicen habría llegado a varios miles de dólares... ¡qué locura! ¿no?

Bueno, la cosa es que tras el intenso monitoreo, el "Game Master" corrupto fue identificado y según declaraciones hechas por los máximos directivos de la compañía (que en todo momento prefirieron no hacer comentarios sobre el nombre del sujeto en cuestión), aseguraron que hoy por hoy, el traste de este ingenioso operador luce algunas muestras de las suelas de los más elegantes zapatos ejecutivos de Origin y ha pasado a engrosar las estadísticas sobre la desocupación en su país.

Lara se pasó de rosca

Dentro de las oficinas de Core Design (compañía encargada del desarrollo de la serie Tomb Raider), el horno no está para bollos, porque hace poco menos de una semana se enteraron que a una de las modelos que había sido contratada para aparecer vestida como Lara croft en distintas muestras y presentaciones (la chica se llama Nell McAndrew), no se le ocurrió una mejor idea que salir totalmente en tarlipes en la edición de Agosto de la revista Playboy en Inglaterra, que casualmente la presentó como la protagonista de Tomb Raider.

La cosa es que el terrible despelote que se armó en torno a este personaje, rápidamente llegó a un juicio, que Core ganó, después de poner en claro los enormes perjuicios que esto podría traerle tanto a ellos, como a la impecable figura de Lara y por eso es que el tribunal a cargo del caso ordenó a Playboy poner una banda autoadhesiva o "sticker", tapando el nombre Tomb Raider en los ejemplares de la edición de Agosto de la conocida revista.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

A-10 Warthog de vuelta al hangar

Poco tiempo antes de lo que sería el lanzamiento de uno de los más recientes títulos dentro de la serie de simuladores de la línea Jane´s, la gente de Origin anunció que el proyecto conocido con el nombre A-10 Warthog quedaba oficialmente cancelado.

Esta decisión fue tomada, porque la compañía últimamente está cambiando su forma de trabajar y actualmente está enfocando todos sus recursos a la producción de juegos Online (sólo para ser jugados por Internet) y ya que este título todavía no alcanzaba a satisfacer las expectativas mínimas para un simulador de este tipo, los directivos de Origin optaron por desmantelar al equipo de gente que lo estaba desarrollando, para reubicarlos en distintos departamentos para que se ocupen de otros proyectos.

Wizards of the Coast y Electronic Arts unen sus fuerzas

La compañía Wizards of the Coast, conocida por su exitoso juego de cartas Magic the Gathering, trabajará en conjunto con Electronic Arts para desarrollar un nuevo juego de cartas, que esta vez será "Online" y permitirá a los fanáticos de Magic the Gathering competir e intercambiar sus cartas digitales a través de Internet.

Richard Garfield, creador del popular juego de cartas y sus sucesivas expansiones, dijo que él será uno de los encargados de llevar adelante este interesante proyecto, que además de contar con una enorme gama de nuevos diseños exclusivos, tendrá unas cuantas sorpresas más.

Por ahora, esto recién está empezando a tomar forma, pero parece ser que todo está muy bien encaminado, y es muy probable que en los próximos meses haya más novedades sobre el tema, así que en cuanto tengamos más detalles, de seguro se los vamos a hacer llegar.

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Dungeon Keeper II	Bullfrog / EA / Microbyte	Estratégicos	-
2	Outcast	Appeal / Infogrames / Edusoft	Aventuras / RPG	-
3	Heavy Gear II	Activision	Simuladores	-
4	Kingpin	Xatrix / Interplay	Acción / Arcades	-
5	Unreal: Return to Na Pali	Epic / GT Int. / Edusoft	Acción / Arcades	-
6	Austin Powers: O. Trivia	Berkeley System / Sierra Attractions	Puzzles / Ingenio	-
7	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	8
8	Champ. Manager III	Eidos Interactive / Unisel	Deportes	1
9	Need for Speed: HS	EA / Microbyte	Acción / Arcades	3
10	Star Wars Ep. I: Racer	LucasArts / Microbyte	Acción / Arcades	5

NovaLogic expande su espacio aéreo

A partir de ahora, los "servers" de esta compañía, conocidos con el nombre de "IBS" (Integrated Battle Space) o en otras palabras "Espacio de Combate Integrado", ofrecerán soporte para que los usuarios del F-22 Raptor puedan conectarse y participar en partidos "Multiplayer" junto con aquellos que tengan el F-16 Multirole Fighter o el Mig-29 Fulcrum.
Con este nuevo agregado, los aviones de estos tres juegos pueden formar parte de un mismo partido "Multiplayer" y gracias a las distintas características, ventajas y desventajas que tiene cada uno de ellos, la cosa se va a poner un poco más interesante.
Los usuarios de F-22 Raptor, van a necesitar un "Patch" o "Upgrade" (actualización), para poder conectarse y si están interesados, podrán bajarlo en forma gratuita en la página de NovaLogic (www.novalogic.com).



El regreso de SpeedBall

De seguro los más veteranos de ustedes recordarán este espectacular juego, que en épocas como la de la Commodore Amiga causó un verdadero furor.
Bueno, resulta que en estos momentos, la compañía Empire Interactive está trabajando junto con la gente de Bitmap Brothers (responsables de éxitos como: Xenon II, Magic Pockets, Gods, Z y otros), para hacer una nueva versión, que estará disponible para principios del 2000.
Este juego se llamará Speedball 2100 y para los que todavía no saben de que se trata, este juego es una especie de deporte futurista algo parecido al Handball en el que cualquier cosa es válida para ganar, incluso bajarle los dientes a los contrarios.
Según parece, esta versión será bastante más violenta y zarpada que las anteriores y además tendrá una enorme cantidad de opciones para armar partidos, torneos, etc. a través de Internet.

FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	Janes / EA	Invierno 99
Age of Empires II	Microsoft	Invierno 99
Anachronox	Eidos	Primavera 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Invierno 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Invierno 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Invierno 99
Battlezone 2	Pandemic Studios	Fines del 99
Beneath	Activision	Invierno 99
Black & White	Lion Head	Invierno 99
Braveheart	Eidos Interactive	Invierno 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Invierno 99
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Invierno 99
Chessmaster 7000	Mindscape	Invierno 99
Civilization II: T. of Time	Microprose	Invierno 99
Civilization III	Firaxis/Hasbro	Primavera 00
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Invierno 99
Dark Reign 2	Activision	Primavera 99
Diablo II	Blizzard	Invierno 99
Drakan	Psygnosis	Invierno 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	???
Earthworm Jim 3	Interplay	Invierno 99
Expert Pool	Psygnosis	Invierno 99
Extreme Warfare	Red Orb	Invierno 99
Fighter Duel 2	Ocean	Invierno 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Invierno 99
Fighting Steel	SSI	Invierno 99
Final Countdown	Impact	Invierno 99
Flanker 2.0	SSI	Invierno 99
Fly!	G.O.D	Invierno 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Invierno 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Invierno 99
Giants	Interplay	Invierno 99
Harpoon 4	SSI	Invierno 99
Homeworld	Sierra	Invierno 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Invierno 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Invierno 99
Interstate '82	Activision	Invierno 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Invierno 99
Knockout Kings	EA Sports	Invierno 99
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Invierno 99
Messiah	Shiny/Interplay	Invierno 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Invierno 99
Omikron	Eidos Interactive	Invierno 99
Panzer Elite	Psygnosis	Invierno 99
Phantom Ace	Virgin	Invierno 99
Prey	Apogee/3D Realms	Invierno 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Invierno 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Invierno 99
Rally Masters	Digital Illusions / Gremlin	Invierno 99
Rayman 2	Ubi Soft	Invierno 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Invierno 99
Revenant	Eidos Interactive	Invierno 99
Revolution	Fenris Wolf/GT	Invierno 99
Screamer 3	Virgin	Invierno 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Invierno 99
Seven Kingdoms II	Interactive Magic	Invierno 99
Shadowman	Acclaim	Invierno 99
Shogun: Total War	EA	Invierno 99
Skies	SegaSoft	Invierno 99
Slave Zero	Accolade	Invierno 99
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Invierno 99
Soldier of Fortune	Activision	Invierno 99
StarCon	Accolade	Invierno 99
Starship Troopers	MicroProse	Invierno 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Invierno 99
Swords & Sorcery	Westwood	Invierno 99
System Shock 2	EA	Invierno 99
Tachyon	Novalogic	Verano 00
Team Fortress II	Valve/Sierra	Invierno 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Invierno 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Invierno 99
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 00
Warlords Prophecy SSG	SSI / Red Orb	Invierno 99
Werewolf	ASC Games	Verano 00
Wheel of Time	GT / Legend	Invierno 99
Wild, Wild West	SouthPeak	Verano 00
Wings of Destiny	Psygnosis	Invierno 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Invierno 99
X-Com Alliance	Microprose	Invierno 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

Novedades

el mejor software original

101 Airborne

■ **El éxito del desembarco de Normandía depende de vos.** Más de 180 misiones diferentes en 238 mapas que recrean la Normandía de 1944.

■ **Escogé los 18 hombres apropiados para cada misión** entre los 48 soldados americanos, cada uno con sus propias características, parámetros de combate y hasta sus propias voces.

■ **Tomá decisiones sobre el material y el armamento** que llevarán en la campaña. Tu objetivo es sembrar la confusión tras las líneas enemigas.

■ **Potente motor de inteligencia artificial**, gracias al cual cada una de las acciones, tanto de los personajes involucrados como las tuyas propias, tienen sus consecuencias, igual que en la realidad, por lo que cada partida es única e irrepetible.



La operación militar está en marcha



180 misiones diferentes en 238 mapas



Seleccioná el armamento



POR SÓLO **$ 30**

PC CD ROM compatible Win 95/98

Ya a la venta



■ **Competí en las carreras más emocionantes** con 10 coches y 22 circuitos diferentes.

■ **En Grand Touring cada uno de los rivales es diferente** gracias a su propia Inteligencia Artificial y parámetros de pilotaje.

■ **Diferentes cámaras**, totalmente ajustables, nos permitirán seguir las carreras que disputemos con todo detalle.

■ **Modo simulación donde deberás hacer los reglajes de tu vehículo:** elegí el tipo de neumáticos que llevarás en cada carrera, la relación de los cambios, la dureza de los amortiguadores y lanzate a toda velocidad a la victoria.

■ **Modo Arcade** con 3 niveles progresivos de dificultad.

■ **2 tipos de competiciones** diferentes, monomarca y multiclase.

■ **4 tipos de coches**, de serie, deportivos, sport prototipos clase 2 y sport prototipos clase 1.



10 coches



22 circuitos



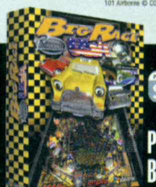
Oponentes inteligentes



POR SÓLO **$ 30**

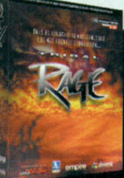
PC CD ROM compatible Win 95/98

Ya a la venta



POR SÓLO **$ 30**

Pro-Pinball Big Race Usa



POR SÓLO **$ 30**

Tribal Rage





POR SÓLO **$ 30**

Flying Corps Gold



POR SÓLO **$ 30**

Combat Chess

otros productos dinamic



Toyland Racing

Toyland Racing combina en tu PC la emoción de las carreras, con la sencillez de manejo y la máxima jugabilidad de las consolas.

15 circuitos diferentes entre los que se encuentran recorridos urbanos y circuitos en lugares exóticos como el Polo Norte o el desierto.

3 tipos de competiciones, por puntos, contrarreloj, y "el último fuera".

Consigue los diferentes carnets superando las pruebas de nivel para acceder a nuevas competiciones y circuitos.

Dificultad progresiva que te permite manejarlo con la máxima facilidad al mismo tiempo que te reta para llegar a ser un campeón.

8 personajes con estilo "cartoon" y características propias compiten por la victoria.


Sencillez de manejo y jugabilidad
Hasta 8 jugadores en red o internet
15 circuitos y 8 personajes

POR SÓLO $ 30

Ya a la venta

Toyland Racing © COPYRIGHT 1998 Revistronic / Dinamic

PCFútbol 7
TEMPORADA 97/98

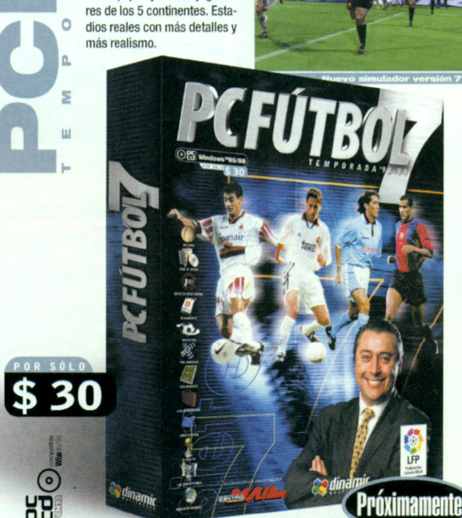
El mánager más potente:
Negociación y Gestión Interactiva, el SISTEMA más avanzado. Negocia interactivamente y en tiempo real las ofertas a jugadores y empleados.

Todas las competiciones:
Podrás disputar desde la Liga de las Estrellas hasta la final de la Copa inglesa en Wembley; desde la Recopa hasta el Scudetto, desde la Copa de Europa hasta la Segunda División alemana.

Nuevo sistema de tácticas más real y preciso:
Decide las posiciones jugador a jugador, línea a línea y zona a zona dependiendo de dónde se desarrolle la jugada.

Euro PCFÚTBOL:
El Mánager paneuropeo con más posibilidades. Elige un equipo de entre las 5 mejores ligas de Europa

Simulador Mundial:
852 equipos y 24.000 jugadores de los 5 continentes. Estadios reales con más detalles y más realismo.


852 equipos y 24.000 jugadores
Nuevo Sistema de Tácticas Avanzadas
Nuevo simulador versión 7

POR SÓLO $ 30

Próximamente

PCFútbol 7 © 1998 Dinamic Multimedia / Producto bajo Licencia Oficial de la Liga de Fútbol Profesional (LFP)

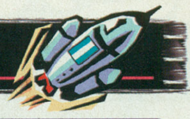

POR SÓLO $ 30 The Golf Pro
POR SÓLO $ 30 PCFútbol 6 apertura'98


Próximamente
POR SÓLO $ 30 Fields of Fire

DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR CENTRO MAIL
Virrey Loreto 3878 (1427) Buenos Aires
Tel:(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229

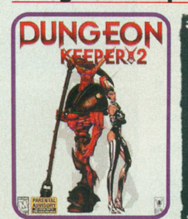


LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

Dungeon Keeper 2



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** Bullfrog / EA
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Agosto de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ea.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Outcast



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Aventura / RPG
- **COMPAÑIA:** Infogrames
- **DISTRIBUYE:** Edusoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Agosto de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.infogrames.co.uk
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $49

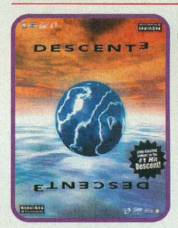
Sports Car GT



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** EA Sports
- **DISTRIBUYE:** GTC Ribbon
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Agosto de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ea.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** $49

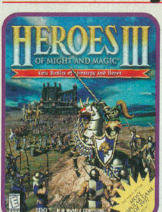
Descent 3



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Interplay
- **DISTRIBUYE:** Unisel
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Agosto de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.interplay.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

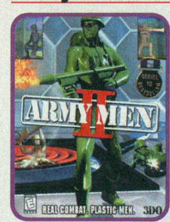
Heroes of Might & Magic III



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** 3DO
- **DISTRIBUYE:** Tele Opción
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Agosto de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.3do.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Army Men II



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** 3DO
- **DISTRIBUYE:** Tele Opción
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Agosto de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.3do.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Otros lanzamientos de este mes:

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.	$
Alien vs. Predator	Acción / Arcades	Fox Interactive	Microbyte	N/D
T.A. Kingdoms	Estratégicos	GT Interactive	Edusoft	$39
Recoil	Acción / Arcades	Westwood	GTC Ribbon	$39
Warzone 2100	Estratégicos	Eidos	Unisel	N/D
Requiem	Acción / Arcades	3DO	Tele Opción	N/D
Drakan: OOTF	Acción / Arcades	Psygnosis	Microbyte	N/D
Superbike W.C.	Acción / Arcades	EA Sports	GTC Ribbon	$49
Crónicas de la Luna Negra	Aventura / RPG	Cryo / Friendware	Centro Mail	$50
El Guardián de las Tinieblas	Aventura / RPG	Cryo / Friendware	Centro Mail	$50
Lander	Acción / Arcades	Psygnosis	Microbyte	N/D
Corsairs	Estratégicos	Microids	Microbyte	N/D



xtreme cd

Para poder utilizar la interface gráfica de este CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc_cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface del CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que querramos instalar. Si tienen algún comentario,duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Enjoy!

Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch o video, por lo general hay una demora de hasta 30 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

los demos de XTREME CD para este mes



el destacado del mes:

Outcast

Compañía / Distribución: Infogrames / Edusoft
Género: Aventuras / RPG
Tamaño: 140 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\outcastdemo.exe
Descripción: Una gran aventura en la que Cutter Slade, Comandante de los US Navy Seals, descubrirá la verdad sobre un posible universo paralelo.



Pandora's Box

Compañía / Distribución: Microsoft
Género: Puzzles / Ingenio **Tamaño:** 16 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\pandemo.exe
Descripción: Microsoft nos trae este juego de puzzle para los más experimentados.



Arcade Pool 2

Compañía / Distribución: Team 17
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 4.5 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\arcade_pool_demo.exe
Descripción: Una simulación de pool con todos los estilos y con un toque arcade, característico de Team 17.



Austin Powers: Operation Trivia

Compañía / Distribución: Berkeley / Sierra Attractions
Género: Puzzles / Ingenio **Tamaño:** 55 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\austin.exe
Descripción: Un juego de preguntas y respuestas muy al estilo del "Head Rush". Imprescindible saber inglés.



Castrol Honda 2000

Compañía / Distribución: Midas Interactive
Género: Simuladores **Tamaño:** 14 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\chs2000demo.exe
Descripción: Una nueva versión de esta simulación de carrera de motos, con la posiblidad de usar la Honda RC45.



Panzer General 3D Assault

Compañía / Distribución: SSI
Género: Estratégicos **Tamaño:** 31 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\pg3ddemo.exe
Descripción: Un juego de estrategía por turnos con las unidades más poderosas de la Segunda Guerra Mundial.

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



Sinistar: Unleashed

Compañía / Distribución: THQ
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 49 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\sinistar.exe
Descripción: Nos transportamos a un universo hostil donde una rara especie extraterrestre quiere imponer su malevolo poder.



Star Trek: Starfleet Commander

Compañía / Distribución: Interplay
Género: Estratégicos **Tamaño:** 49 MB
Archivo Ejecutable:\Demos\sfcdemo-large.exe
Descripción: Todo el universo de Star Trek en este estratégico en que haremos carrera con una de las razas de la serie.

los videos exclusivos de este mes:



Prince of Persia 3D

Compañía / Distribución: Broderbund / Red Orb
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 88 MB
Archivo Ejecutable: \Videos\pop3d.mpg
Descripción: El príncipe regresa nuevamente a nuestras computadoras, ¡en esta ocasión en tres dimensiones! El video les muestra en detalle todo el desarrollo del título.

Oni

Compañía / Distribución: Bungie
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 47 MB
Archivo Ejecutable: \Videos\oni.mov
Descripción: Mirá como Konoko reparte bollos en el video de este nuevo arcade de la gente de Bungie, con un estilo muy similar al de las animaciones japonesas.

el patch destacado de este mes:



F-22 Raptor

Compañía / Distribución: Novalogic
Género: Simuladores **Tamaño:** 62 MB
Archivo Ejecutable: \Patches\f22ibsdl.exe
Descripción: Con este patch podrás participar en el website Novaworld, y volar junto con el F-16 y el MiG 29. Sólo funciona en la versión Americana.

En el directorio de Herramientas de el XTREME CD de este mes, incluímos la última versión del Media Player de Windows, el Quicktime 3.02 (indispensable para poder disfrutar como se debe el video del Oni), y el Winzip!

Unas indicaciones sobre el demo del Outcast

Por el tamaño del demo (140 MB) la interface del XTREME CD verifica todo el archivo, por lo que puede demorar varios minutos en aparecer la ventana para la descompresión al disco rígido luego de que hagan click sobre el link del demo. Además, recuerden que una vez descomprimido, tienen que instalarlo para que sea jugable, esto se hace ingresando al subdirectorio donde lo descomprimieron (por defecto "c:\outcast"), y ejecutando al archivo "setup.exe" que se encuentra dentro de la carpeta generada en el directorio donde se descomprimió. Tal vez sea un poco complicado, pero tengan fé que el demo vale la pena.

PREVIEWS

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN



Planet of the Apes

Planet of the Apes estará basado en el argumento del film original, que luego de haber tenido un impresionante éxito en su época, dio origen a cuatro películas más.
El protagonista de esta aventura será Ulysses, un astronauta que se estrella en un misterioso planeta habitado por simios. Este personaje irá descubriendo que este planeta es el mismo de el que partió hace un mileño y que los simios que habitan este mundo aparentemente extraño, no son nada más que el producto de 1000 años de evolución y que los seres humanos ya no son la raza dominante.



Black & White

Posiblemente a muchos de ustedes, el nombre de Peter Molineaux no les resulte muy familiar, pero seguramente aquellos que son realmente fanáticos de los juegos de estrategia, han oido hablar mucho de él, ya que este señor es nada más ni nada menos que el responsable de éxitos a nivel mundial, como por ejemplo: La Saga de Populous o el primer Dungeon Keeper.
Con este nuevo proyecto, "Peter" pretende darle a los miles de fanáticos de este género algo totalmente nuevo y distinto a todo lo conocido.



Planetscape Torment

Si ustedes son de los fanáticos de Baldur's Gate, entonces estén muy atentos a esta nota, porque les vamos a contar todos los detalles de la nueva producción de Black Isle, que muy pronto estará por estos rumbos.



Theme Park World

Desde un principio, Theme Park World estará basado en la misma premisa que su antecesor, es decir que seremos los encargados de construir desde cero, un parque de diversiones que trabaje de la forma más eficiente posible, para que de esa forma podamos llamar la atención de una mayor cantidad de gente y así ganar más dinero, para poder imponernos como los lideres absolutos del rubro. Hasta aquí todo va muy bien, pero seguramente se preguntarán ¿qué diferencias puede tener una segunda parte de un juego como este?

Nocturne

La gente de Terminal Reality está culminando esta obra de arte, que si todo sale como los desarrolladores del Nocturne están planeando, pueda ser el nuevo rey de los arcades con una trama sobrenatural. ¿Están preparados para introducirse en el más profundo horror? Sean nuestros invitados...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Visiware Studios / Fox Interactive / Microbyte
INTERNET: www.foxinteractive.com
FECHA DE SALIDA: Principios del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Planet of the Apes

A pesar de que en un principio esto parecía un intento de currar con una película exitosa del año del tuje, parece ser que este juego va a estar para no perdérselo

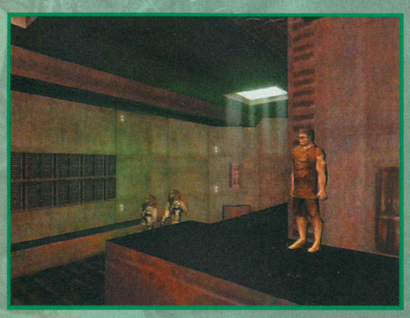
Por Santiago Videla

Como dije anteriormente, Planet of the Apes estará basado en el argumento del film original, que luego de tener un impresionante éxito en su época, dio origen a cuatro películas más.
El protagonista de esta aventura será Ulysses, un astronauta que después de haber quedado congelado en su nave durante unos 1000 años, se estrella en un misterioso planeta habitado por simios.



Este personaje es el único sobreviviente entre la tripulación y a medida que avancemos en el desarrollo del juego, irá descubriendo que este planeta es el mismo de el que partió hace un mileño y que los simios que habitan este mundo aparentemente extraño, son nada más que el producto de 1000 años de evolución y que los seres humanos ya no son la raza dominante.

Durante el desarrollo de la aventura, vamos a poder presenciar muchos de los eventos ocurridos durante la primer película de esta saga y también veremos a muchos de los personajes originales, igualmente la historia ha sido readaptada y según dicen los creadores del juego, Planet of the Apes tendrá un par de sorpresas que lo convertirán en una experiencia totalmente diferente.



Una de las características más interesantes que supuestamente tendrá esta aventura es que nuestro personaje tendrá varias modalidades para actuar, que le permitirán comportarse de distintas formas ante cada situación que se nos presente.

El juego aparentemente tendrá unos 15 niveles principales, que estarán divididos en aproximadamente 70 subniveles, todos ellos hechos en 3D y ambientados con un estilo idéntico al de la película.

Planet of the Apes usará una nueva tecnología 3D desarrollada por Visiware Studios, que se llama "Movie Cam" y permitirá que a medida que nos vayamos moviendo por los distintos escenarios, la cámara nos vaya enfocando automáticamente desde distintos ángulos, tal y como si fuera una película.

En lo que a gráficos se refiere, este nuevo engine, también le dará al juego la posibilidad de trabajar con un número de polígonos bastante elevado y gracias a eso, tanto los modelos de los personajes como los de los escenarios van a tener un nivel de detalle considerablemente alto.

Planet of the Apes todavía está en fases de desarrollo y de acuerdo con los anuncios de Fox Interactive, estará listo para salir a la venta más o menos para principios del año próximo.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Lionhead Studios / Electronic Arts / Microbyte
INTERNET: www.ea.com
FECHA DE SALIDA: Principios del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Black & White

Con la genialidad que lo caracteriza, Peter Molineaux, creador de grandes éxitos como Populous o Dungeon Keeper, vuelve a sorprendernos con su última creación

Por Santiago Videla

Posiblemente a muchos de ustedes, el nombre de Peter Molineaux no les resulte muy familiar, pero seguramente aquellos que son realmente fanáticos de los juegos de estrategia, han oído hablar mucho de él, ya que este señor es nada más ni nada menos que el responsable de éxitos a nivel mundial, como por ejemplo: la Saga de Populous o el primer Dungeon Keeper.

Desde arriba todo se ve mejor

Si bien Black & White tendrá algunos elementos que a simple vista podría decirse que lo asemejan con los Populous, el juego es bastante diferente, ya que para empezar, aquí vamos a poder ver a nuestro personaje, que en este caso será una gigantesca criatura que tendrá las facultades y las habilidades de un dios.

En Black & White el ser que hayamos elegido como protagonista, vivirá en un mundo habitado por humanos y nuestro objetivo será desarrollar y mejorar el carácter y las habilidades de nuestra criatura. Para eso tendremos que tratar de conseguir tantos adoradores como sea posible, ya sea inspirándoles respeto o en el peor de los casos... terror.

La enorme libertad de acción que nos ofrecerá el juego nos permitirá tomar toda clase de decisiones y muchas de ellas determinarán la forma en la que nuestro personaje va a evolucionar, o incluso el aspecto que tendrá a medida que vaya pasando el tiempo.

Decisiones y más decisiones

Sin duda lo más impresionante de este proyecto es la forma en la que los personajes pueden evolucionar y los efectos que nuestras decisiones tienen sobre todo lo que nos rodea.



Al comenzar un juego nuevo, podremos elegir una criatura básica, que en un principio no tendrá una conducta definida, sino que la iremos formando a través de las distintas acciones que hagamos, tal es así que si decidimos atacar las aldeas y devorarnos a sus pobladores, nuestro personaje se inclinará hacia lo maligno y a medida que vaya creciendo, su aspecto físico irá cambiando para darle la apariencia que una criatura maligna tendría.

Según aseguran los responsables del proyecto, estos cambios físicos serán tan notorios, que en los partidos en los que estén participando varios jugadores a la vez, cada uno podrá saber qué clase de conducta tienen los personajes de sus oponentes con sólo mirarlos.

Una de las novedades más alucinantes que la gente de Lionhead Studios prometió para este juego, es que además de los cambios de aspecto que cada criatura experimentará en forma visible a lo largo del juego, todo el medio ambiente en el que estamos reaccionará de acuerdo a nuestro comportamiento, un ejemplo de eso es que los territorios habitados por seres malvados, por lo general irán cambiando para volverse más obscuros y tenebrosos, que los que están habitados por seres buenos.



En Black & White, nosotros no podremos controlar directamente a los humanos que habitan las distintas regiones, lo que tendremos que hacer es poner el ejemplo, ya sea por medio de premios o castigos, cosas que hasta pueden llegar a motivar a algunos humanos para tratar de imitarnos y de esa forma intenten conseguir sus propios seguidores entre su gente.

Obviamente a medida que vayamos consiguiendo más experiencia y logremos tener un considerable número de seguidores, iremos teniendo acceso a distintos poderes especiales, que nos servirán a la hora de sacudirle el rancho a nuestros rivales.

La tecnología

Black & White está elaborándose en base a un nuevo "engine" 3D que permitirá un nivel de detalle tan elevado, que para que se den una idea de lo que se viene, parece ser que podremos acercar la cámara hasta ver un gusano saliendo de una manzana o también podremos alejarla hasta ver a todo el continente en el que estamos como si fuera una pequeña isla, obviamente todo esto vendrá acompañado por modelos 3D de gran calidad y una amplia gama de efectos especiales de primera.

Por el momento, lo último que se sabe es que su lanzamiento está previsto para los primeros meses del año que viene.



Pura Potencia, Optimo Rendimiento

La última generación de productos gráficos de Creative Labs® es tan veloz, que realmente estabamos preocupados de haber llegado demasiado lejos. El óptimo rendimiento de Riva™TNT2Ultra, le ofrece lo último en potencia para decidir quién salva al universo o convierte el gol. Con un rendimiento absoluto de color de 32-bit twin-texel, salida de TV y el nuevo e increíble procesador TNT2 de 128-bit, usted tendrá sin lugar a dudas la mejor tarjeta 2D/3D disponible. Para un gran rendimiento a un precio inigualable, Riva™TNT2 le ofrece 32MB de memoria de textura y resoluciones de hasta 1920 x 1240. Aquéllos que buscan una solución económica que no comprometa la calidad de imagen desearán a 3D Blaster® Savage4 que presenta el chipset S3® Savage PRO™. Cuenta con 32MB de memoria de alto rendimiento de manera que puede ver resoluciones extremadamente altas y desplegar millones de colores. Las nuevas tarjetas gráficas 3D Blaster® de Creative Labs® - ¡si fuesen más rápidas, tendríamos que incluir un casco!

LA DIFERENCIA TE SOPRENDERÁ

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

ARGENTINA: Musimundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Liberdad • CompuMundo CHILE: Tecnopolis • Falabella • Ripley • Happy System • Ciber City • COLOMBIA: *(Bogota)* Panamericana-Unicentro • Panamericana-Cedritos • Panamericana-Av. Chile • Panamericana-Salitre Plaza • DOS Symdata • CD Power • Color's Computer • Versatec • KB OIL Suministros y Proyectos • Royher OmniWare • Disoffice • MicroOficina • Borlon Ingenieros • Color's Computer *(Medellin)* • Esau Sistemas Syteco • *(Cali)* • DisOffice Supply • Compumayorista • Soluciones de Avanzada • *(Barranquilla)* CompuOfice • *(Cartagena)* • Colcomputo • *(Bucaramanga)* • Intecom • CD-ROM Distribuidores • *(Cucuta)* Tecnosoft • ECUADOR: Sisma MEXICO: PC Cheap • PC Store • Centro de Computo LPV • La Casa de Computos • Centro de Cómputo • Palacio de Hierro • Office Depot • PC Cheap • Liverpool CompuDabo • Microtel • Super BBS • Ar-Tek Club • Compucentro • PERU: Infordata • Proyectos 2020 S.A. • GP Del Peru • Family Technologies • Mayor PC • VENEZUELA: • PC Xpress

3D Blaster® RIVA™ TNT2 Ultra



- Procesador NVIDIA RIVA TNT2 Ultra
- Velocidad máxima de 9 millones de triángulos por segundo, 15 gigaflops, y hasta 350 megapixels por segundo

3D Blaster® RIVA™ TNT2



- Procesador TNT2 de NVIDIA® RIVA con arquitectura de 128-bits y conductos bi-textel de 32 bits
- Increíble calidad de imagen con resoluciones en pantalla de colores vivos de hasta 1920x1240 que admite doble y triple memoria intermedia

3D Blaster® Savage 4™



- Un completo acelerador gráfico 2D/3D basado en el chipset Savage4 Pro de S3™
- Memoria de 32MB de alto rendimiento para ver altas resoluciones y millones de colores

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Black Isle / Interplay / Edusoft
INTERNET: www.interplay.com
FECHA DE SALIDA: Fines de 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Planetscape Torment

Después del impresionante éxito que tuvo Baldur´s Gate, sus creadores vuelven a sorprendernos con una aventura que hará palidecer hasta al más exigente

Por Santiago Videla



ntes que nada, quiero empezar esta nota agradeciéndole a la gente de Interplay por habernos facilitado una versión de prueba de este impresionante título, ya que gracias a eso me fue posible verlo funcionando y de ese modo hacer este informe especial, sobre este juego que sin lugar a dudas, se perfila como el más firme candidato a convertirse en el sucesor de Baldur´s Gate.



Los escenarios de este juego tienen un impresionante nivel de detalle.

Un nuevo estilo en aventuras RPG

Hace algún tiempo atrás, los muchachos de Black Isle, responsables de la conocida saga de los Fallout, sorprendieron a todo el mundo con Baldur´s Gate, al crear una aventura que además de tener un nivel de detalle sin precedentes y un argumento sumamente atrapante, incorporaba algunos detalles que hasta el momento no se habían usado en un título de este tipo, como por ejemplo su sistema de pelea, que combinaba lo mejor de un juego en tiempo real con lo mejor de uno por turnos.

Al igual que Baldur´s Gate, Planetscape Torment estará basado en el universo de Advanced Dungeons & Dragons, pero una de las características que lo diferencian de cualquier otra aventura de este tipo es que este juego será el primero en estar ambientado en el mundo conocido como "Planetscape".

A diferencia de otros RPG´s tradicionales en donde todo gira alrededor de historias de legendarios héroes, poderosos magos y misteriosos enigmas, la historia de Planetscape Torment se desarrolla en un mundo siniestro y obscuro, que al parecer es nada menos que el lugar a donde la gente va a parar después de morir.

En este singular y macabro universo, habitado por los más bizarros seres inmortales, ángeles y demonios, el principal enigma del juego será el mismo protagonista, ya que en este caso nos tocará interpretar a un personaje que al revivir en este extraño lugar, descubrirá que todos los recuerdos de







su vida anterior han sido borrados y comenzará una incesante búsqueda para intentar descubrir quién era en realidad.

A medida que vayamos progresando en el juego, parece ser que nuestro personaje irá experimentando distintas emociones que poco a poco le servirán para redescubrir su personalidad y al mismo tiempo, para averiguar por qué está en este mundo.

Lo bueno se pone cada vez mejor

Actualmente, para el desarrollo de Planetscape Torment, Black Isle está utilizando una versión mejorada de la tecnología conocida con el nombre de "Infinity Engine" que usaron en Baldur's Gate y que demostró tener unas prestaciones más que excelentes.

En esta oportunidad, el juego utilizará gráficos de mayor tamaño y más detallados que Baldur's Gate (casi dos veces más grandes) y a su vez, los distintos personajes, enemigos, etc., tendrán una mayor cantidad de cuadros de animación.

En cuanto a gráficos, la mejora más importante que tiene este "engine" además del mayor tamaño de los personajes, es que ahora vamos a poder ver escenarios con objetos animados de gran tamaño, que le dan a los distintos entornos una ambientación mucho más espectacular y realista.

Según parece, los efectos especiales de este juego, serán mucho más variados, elaborados y notorios que en Baldur's Gate y aquí también tendremos efectos climáticos y de iluminación en tiempo real.

Además, por lo que se puede ver en esta versión de prueba, los escenarios del juego tendrán una ambientación bastante siniestra, que por momentos se parece a la de películas como Hellraiser y por lo general las imágenes que iremos viendo en cada entorno, serán bastante más violentas que lo que normalmente se ve en una aventura de esta clase, así que personas impresionables abstenerse.

Esta nueva versión del "Infinity Engine" usada por Planetscape Torment también incluirá una serie de importantes mejoras que estarán destinadas a hacer mucho más cómodo el manejo de las distintas opciones del juego y al mismo tiempo ocuparán menos espacio en pantalla ya que la mayoría de ellas estarán colocadas en un menú flotante que aparecerá al hacer un click con el botón derecho del mouse.

Indudablemente una de las decisiones más acertadas que ha tomado la gente de Black Isle con respecto al "engine" es la de mantener el mismo sistema de pelea que usamos en Baldur's Gate, lo que significa que a cualquiera de ustedes que ya hayan jugado a ese juego, acostumbrarse a los controles de Planetscape les tomará muy poco tiempo.

Como agregado adicional, tendremos la posibilidad de asignar y usar comandos del teclado, para poder acceder a las distintas funciones de los personajes sin necesidad de abrir ningún menú, lo que sin duda va a contribuir que aquellos con un poco más de cancha en estos juegos puedan jugarlo de una forma mucho más dinámica.





La ambientación de los escenarios será de lo mejor.

Paciencia, que ya no falta tanto

A simple vista se nota que este título ya está terminado y en estos momentos se le están dando algunos ajustes finales para que todo esté funcionando a la perfección, en el momento de su lanzamiento, que según lo anunciado por Interplay será alrededor de fin de año.

Por ahora sólo queda ver las imágenes de lo que se viene y prepararse para salir corriendo a buscarlo en el momento en que llegue a nuestro país, porque les aseguro que si ustedes se engancharon largo y tendido con Baldur's Gate, esto es exactamente lo que estaban esperando.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bullfrog / Electronic Arts / Microbyte
INTERNET: www.ea.com
FECHA DE SALIDA: Fines de 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Theme Park World

Indudablemente este título será uno de los más esperados para lo que queda del año

Por Santiago Videla

Desde un principio, Theme Park World estará basado en la misma premisa que su antecesor, es decir que seremos los encargados de construir desde cero, un parque de diversiones que trabaje de la forma más eficiente posible, para que de esa forma podamos llamar la atención de una mayor cantidad de gente y así ganar más dinero, para poder imponernos como los líderes absolutos del rubro.

Hasta aquí todo va muy bien, pero seguramente se preguntarán ¿qué diferencias puede tener una segunda parte de un juego como este?

Los cambios más importantes

Bueno, para empezar, Theme Park World está hecho completamente en 3D, lo que nos da una nueva perspectiva para poder crear un parque de película, además, antes de comenzar a jugar, vamos a poder seleccionar cuatro temáticas diferentes en las cuales estará basado nuestro parque, estos cuatro temas serán: Halloween, el espacio, un mundo de fantasía y un escenario un tanto parecido al mundo perdido de Jurassic Park.

Sin lugar a dudas, el agregado más impresionante que tendrá este juego es que ahora nosotros mismos podremos construir el recorrido de la mayoría de los juegos, como por ejemplo: Montañas rusas de diferentes tipos y modelos (incluyendo las que llevan a la gente colgando), carreras de autos, paseos acuáticos, etc., y gracias a la variedad de herramientas que tendremos para hacerlo, podremos deformar, inclinar, retorcer o doblar cada sección que querramos usar, lo que nos dará la posibilidad de armar juegos realmente impresionantes en cuestión de minutos.





Como si todo esto no fuera suficiente, Theme Park World nos va a permitir entrar a nuestro parque en un modo en primera persona, para recorrerlo y subir a los distintos juegos como si fuesemos parte del público.

Obviamente toda la parte de administración y mantenimiento de los juegos, los locales de comidas, regalos, instalaciones sanitarias y por supuesto los empleados que se podían ver en el título anterior, estarán presentes en este juego sólo que con una variedad de opciones mucho mayor.

Al igual que en Theme Park, aquí vamos a tener que poner mucha atención a lo que la gente que está en nuestro parque nos indica con los símbolos que aparecen en los distintos globos de diálogo que aparecerán sobre sus cabezas, porque eso nos dará una idea de qué es lo que tenemos que mejorar para que todos estén más a gusto.

Como broche de oro para todos los fanáticos de este tipo de juegos, Bullfrog aseguró que la versión final de Theme Park World ofrecerá un gran soporte para Internet, que nos permitirá enviar a los servidores dedicados a este juego el parque que hayamos construído, para participar en ránkings y para que todo el mundo pueda verlos. Además podremos bajarnos los parques que otras personas hayan hecho, para poder recorrerlos y ver los diseños que usaron para sus atracciones.

Por último, este soporte para Internet nos permitirá bajar nuevos juegos e instalaciones, para que podamos usarlas en nuestros futuros parques.

Un último comentario

Creo que a esta altura, no hace falta decirles que si todo sale como hasta ahora, Theme Park World va a ser uno de esos clásicos para quedarse frente al monitor por horas y horas.

Según Electronic Arts, este juego estará disponible aproximadamente para navidad o año nuevo, así que tengan un poco de paciencia que ya no falta tanto.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Terminal Reality / G.O.D. / Edusoft
INTERNET: www.terminalreality.com
FECHA DE SALIDA: Septiembre de 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Nocturne

Las criaturas de la noche están dispuestas a llevarse el mundo por delante... y nosotros debemos detenerlas



Podemos elegir a nuestro personaje de nueve disponibles.

Por Martín Varsano

Creo que en algunas ocasiones anteriores comenté del éxito indiscutido de la incursión del género del terror en el mundo de los videojuegos. Tanto en los arcades, en donde podemos descuartizar zombies a punta de plomo en títulos como el "House of the Dead", como en nuestras PC y las consolas gracias a los encantos de la saga Resident Evil, estos seres de la oscuridad reciben su merecido en incontables oportunidades.

Curiosamente, los detractores de la violencia en los videojuegos siempre se ponen de acuerdo a la hora de incluir los zombies vivientes reemplazando a inocentes humanos, tal vez pensando que matar algo que ya está muerto no es tan grave, ¿no? Lo que si es indiscutible es que los momentos más escalofriantes junto a un monitor se han vivido gracias a estos hijos del mal, que aunque no tienen gran velocidad e inteligencia, siempre hacen que tengamos que cambiarnos los calzoncillos no bien se nos aparecen atraidos por nuestros cuellos en busca de sangre caliente, o por qué no, un trozo de cerebro como merienda...

También es obvio que el género tiene mucho para ofrecernos de aquí en más, con la llegada de las nuevas tecnologías (como el increíble sonido posicional o 3D y las tarjetas aceleradas de la generación que se viene) la gente de Terminal Reality está culminando esta obra de arte. Si todo sale como los desarrolladores del Nocturne están planeando, pueda ser el nuevo rey de los arcades con una trama sobrenatural. ¿Están preparados para introducirse en el más profundo horror? Sean mis invitados...

Una realidad terminal

El responsable del Nocturne es Mark Randel, que anteriormente programaba para la gente de Microsoft y sus famosos simuladores de vuelo. Pero un buen día decidió que la cosa debía dar un giro radical, y comenzó a gestar la idea de un juego en tercera persona que redefiniera la tecnología para los juegos de PC. El resultado de este giro se puede vislumbrar brevemente en las fotos que acompañan esta nota, pero obviamente los puntos más importantes del Nocturne no se pueden apreciar en la estaticidad de las pantallas del juego (aunque claramente nos ofrecen una buena visión de la atmósfera del arcade, algo realmente importante para la ambientación macabra que se busca).

X-Files circa 1940

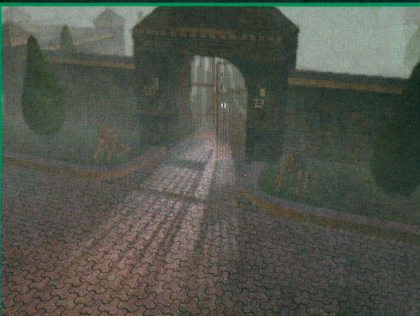
En Nocturne, tomaremos el rol de un líder de un grupo clandestino de los años cuarenta, que se concentra principalmente en fenómenos sobrenaturales. Aunque esta agencia trabaja para el gobierno, la población desconoce la existencia de la misma (algo así como la organización de "Men In Black"), y deberían agradecer el no saber absolutamente nada, ya que nuestro trabajito es encontrar y eliminar cualquier vestigio sobrenatural que amenace la tranquilidad del populacho, seres deleznables como zombies, vampiros, hombres lobos y fantasmas, dispuestos a llevarse el mundo por delante... si no fuera por nosotros. Como era de esperarse, los diseñadores



Como pueden ver, la ambientación del Nocturne es ¡sen-sa-cio-nal!

tuvieron muy en cuenta la infinidad de películas del tema a la hora de darle forma al Nocturne, y para que la cosa sea más divertida, tendremos la opción de elegir a nuestro caracter de entre dos disponibles, un misterioso hombre conocido como "El Extraño" y la científica "Doc Hollyday". Como se pueden imaginar, cada uno tiene características únicas. Y si nos encontramos en aprietos, podremos pedir ayuda de otros agentes de la agencia, controlados por la computadora.

El juego es, principalmente, una aventura con grandes dosis de acción, en donde habrá que encontrarse con los habitantes de los poblados buscando pistas para determinar la posición de los esbirros maléficos, que pueden estar en lugares tan escalofriantes como mansiones abandonadas, castillos, mausoleos. Para eliminarlos de nuestro camino todas las armas serán un poco de luz natural para disolver el más terrorífico vampiro. ¡Igualito que en las películas! Los lugares están completamente renderizados en 3D, y la cámara no seguirá a nuestro personaje, sino que será fija en posiciones estratégicas, al igual que en títulos como el Resident Evil. Pero todas las cámaras no valdrían de nada si no entrara en acción el punto tal vez más importante del Nocturne: La iluminación.


Gracias al Volumetric Lighting, las luces son generadas en tiempo real.

¿Iluminación Volumétrica?

Sí, suena raro y complicado, pero es el gran secreto detrás del juego. Para iluminar las escenas de Nocturne, Randel ha programado un método súper novedoso llamado Volumetric Lighting. Este sistema, al contrario del Radiosity Lighting, calcula la iluminación en tiempo real. Esto significa, hablando rápido y claro, que los personajes proyectan sombras múltiples que se deforman en tiempo real. Así que no será nada extraño iluminar algún enemigo y verlo proyectado en las paredes del cuarto, agigantado por la luz. Sólo imaginarse este efecto ya nos pone la piel de gallina; si a esto le suman el sonido ambiental (llámese gritos o lamentos de la criatura) más la música que nos pone cada vez más nerviosos, el resultado no puede ser otro que el más puro terror. Quisiera saber quién se va a atrever a jugar al Nocturne a las dos de la mañana con los auriculares al mango, saltando de la silla como si estuviera caliente. Obviamente sería buena idea tener a mano el teléfono de alguna ambulancia de confianza por si nos agarra taquicardia...

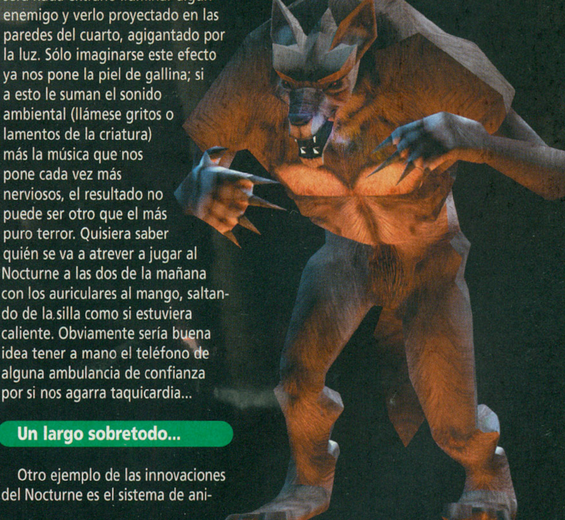


Un largo sobretodo...

Otro ejemplo de las innovaciones del Nocturne es el sistema de animación, muy detallado para un juego de estas características. "The Stranger" (El extraño, uno de los personajes seleccionables) viste un largo impermeable. Cada vez que el extraño se mueve, su impermeable acompaña sus movimientos, al igual que en la vida real. O sea, el impermeable "flamea" en el momento que el extraño corre a través de una habitación, y le sirve para cubrir las armas en el momento que quiere pasar desapercibido.

Y como si fuera poco, a esto hay que adicionarle niebla (infaltable en un ambiente tenebroso), y la capacidad de jugar con otros amigos en partidos Multiplayer, algo que ya es todo un estándar en los juegos de acción.

Lamentablemente no pudimos ver mucho más que un video de este juego en la Exposición E3, que estaba en una etapa bastante precaria, por cierto, pero sin lugar a dudas, y si las cosas salen como la gente de Terminal Reality han planeado, para Septiembre vamos a poder disfrutar de esta maravilla que nos va a hacerle tener un poco más de respeto a estos personajes del imaginario popular... Porque los vampiros y los hombres lobos no existen, ¿no?



Nuevo Líder en Aceleradoras 3D

	IMPACT TNT2 c/TV y SVHS	HULK4 c/SVHS y DFP	V770	V3 3000
Bus Type	4x	4x	4x	2x
Memory	32 MB	32MB	32MB	16MB
Millon triang/sec.	9 Millon	8 Millon	9 Millon	7 Millon
AGP texturing	Sí	Sí	Sí	No
Render Quality	32-bit	32-bit	32-bit	16-bit
Large Texture support	2048x2048	2048x2048	2048x2048	256x256
OpenGL Support	OpenGL	OpenGL	OpenGL	MiniGL
Maximum 3D res.	2048x1536	1920x1440	2048x1536	1920x1200
S3TC Support	No	Sí	No	No
MPEG2-DVD descomp.	Sí	Sí	Sí	Sí
Output (Salida)	TV y SVHS (prox. DFP)	SVHS y DFP	No	TV y SVHS



Para más información visite:
www.teppro.com (en castellano)

Hulk4 Savage

AGP 4x 32MB

Compatible con todos los Juegos

SAVAGE 4

16MB/ 32MB HULK savage4 TEPPRO

TEPPRO

-Cap. Fed.: **COMPUTER ART** Av. Cabildo 2040 Loc.94 Tel: 4788-2390 /**COMPUTER DYC** Florida 537 Loc.407 Tel: 43931927 /**WORK SISTEM:** Av. Rivadavia 2188 Tel:4953-5489 /**GASTON COMP.:** Av. Pueyrredon 1357 Loc.36 Tel: 4821-3068 /**KENRO:** Medrano 980 Tel: 4861-1355 / **THINK INFO.:** EE.UU. 3606 Tel: 4957-5196 **-Bs. As.:** **Martinez: TECMAR SOFTWARE:** Vicente Lopez 125 Tel: 4733-3859 / **Ballerster: WARP:** San Martín 4894 Tel: 4738-5504 / **S.A. de Padua: DOBLE H:** Volta 366 Tel: 0220-4850303 / **Lomas del Mirador: EMI:** Av. San Martín 2262 Tel: 4488-4348 /**Laferrere: MASTER SHOPPING:** Av. Luro 6081/87 Loc.10 Tel: 4626-3659 /**Merlo: MUNDO PC:** Riobamba 672 Tel: 0220-4855-380 / **Moreno: BIOS:** C. M. Joly 2744 Tel: 0237-4627898 / **Hurlinghan: TELESYSTEM:** Jauretch 1385 Tel: 4662-3030 / **La Plata: MASTER:** Plaza Italia 75 Tel: 0221-425-6652 / **Mar del Plata: COMPUSHOP:** San Juan 2022 Tel: 0223-475-2178
-Santa Fé: **ALTA TECNOLOGIA:** San Martín 2084 Loc.14/16 Tel: 0342-4583034 **-Chaco:** **CD SHOP:** Obligado 194 Tel: 03722-436140
-Chubut: **Puerto Madryn: MADRYN INF.:** R.S. Peña 216 Tel: 02965-450-440

www.teppro.com (en castellano)

Preview Interactivo

Oni

Por Fernando Brischetto

FICHA TECNICA

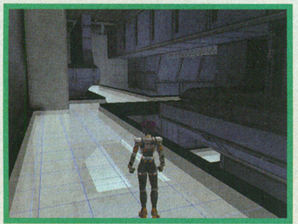
- **Compañía: Bungie Software**
- **Distribución: Edusoft**
- **Fecha de salida:**
  Demo: No disponible
  Completa: Fines de 1999
- **Internet: www.bungie.com**

Conversamos con Hamilton Chu, uno de los productores de Oni, un juego de la empresa Bungie (responsables de Myth I & II). Esta vez con algo totalmente distinto y que sin lugar a dudas, fue uno de los mejores juegos que hemos visto en la reciente E3.

XPC: ¿Cómo se conforma el equipo de Oni?
HC: Es la división Oeste de Bungie en la cual hay 5 artistas, 4 programadores, un diseñador de niveles y dos productores trabajando en el proyecto.

XPC: ¿Cuánto tiempo hace que están desarrollando el juego y en que porcentaje ya está completo?
HC: El concepto de Oni ha sido planeado para un período de trabajo de 2 años, en este momento ya llevamos 1 año y medio, y completo los dos tercios del juego.





XPC: Los edificios se ven muy realistas, sin embargo, están algo "vacíos" ¿planean añadirle más nivel de detalle, como grafittis, pósters, señales o cosas por el estilo?
HC: Sí, los detalles en el ambiente del juego se están agregando a medida que vamos desarrollándolo, incluyendo cada vez más cosas mientras nos acercamos a la finalización del juego.



XPC: ¿Los movimientos de Konoko, están hechos mediante la tecnología de Captura de Movimientos (Motion Capture)?
HC: No, de hecho son todos cuadros realizados por medio de animación. La interpolación hace que los movimientos e interacciones de Konoko con respecto al ambiente sean muy suaves y creíbles.

XPC: Esta pregunta es más un consejo/pedido que una duda: ¿piensan poner la opción de tener texto y voz a la vez en las escenas intermedias?
HC: Es una posibilidad. Aunque este aspecto está cuidado por la localización de las voces en otros idiomas para los mercados extranjeros.

XPC: ¿Han contratado animadores y artistas especialmente para Oni con el fin de adoptar el look del Animé (que a decir verdad se ve muy bien...)?
HC: Un artista nuestro, el encargado principal del concepto del juego está particularmente interesado en el Animé por lo que no fue necesario sumar personas al equipo.

XPC: ¿Van a desarrollar la historia de Konoko y el mundo donde vive con detenimiento en el manual del juego, como lo hizo Blizzard en el Diablo o el Starcraft?
HC: Existe una historia de fondo, pero no sabemos todavía cómo la vamos a desarrollar.

XPC: Hablemos del sonido: ¿van a usar los clásicos sonidos de disparos y explosiones, o están trabajando en este departamento para darle un toque único?
HC: Todos los efectos de sonido han sido realizados especialmente para Oni. No estamos usando una "librería" de efectos.

XPC: ¿Habrá música durante el juego? ¿De qué estilo? (Techno, Rock...)
HC: Habrá música asociada al comienzo de los niveles, y por supuesto un tema musical para el juego en sí mismo, pero no está determinado si tendrá música permanentemente mientras jugemos. De hecho fragmentos de la banda de sonido de Oni están disponibles en Internet para que los jugadores la puedan escuchar. La dirección es



www.mp3.com/artists/18/power_of_seven_bungie.html

XPC: Los movimientos de lucha, son por lo que vimos los clásicos patada y piña, más alguna clase de combos ¿habrá algo novedoso en el sistema de combate?
HC: El personaje mientras progresa en el juego va "aprendiendo" más movimientos. Las dos teclas de piña y patada guardan una gran variedad de golpes cuando las usamos en combinación con las teclas de movimiento. El botón del Mouse, que dispara las armas cuando poseemos alguna, activa las piñas y patadas cuando estamos desarmados, dejando el teclado libre para realizar otras tareas. Los jugadores principiantes probablemente se queden en lo más básico del sistema de lucha, ocasionalmente activando uno de los movimientos especiales, mientras que los jugadores más avanzados aprovecharán cada una de las docenas de complejos ataques disponibles.
También algo novedoso en cuanto a los juegos de acción es como Konoko desarrolla sus habilidades de lucha a medida que el juego progresa. En los primeros niveles, la tecla de piña tiene un efecto de daño moderado, quizás haciendo que el oponente sólo de un paso atrás. En los últimos niveles, Konoko se vuelve más habilidosa, la misma tecla puede desencadenar una serie de golpes que dejan al oponente noqueado o hasta muerto.

XPC: ¿En qué porcentajes el juego esta dividido en estas categorías: estrategia, acción y aventura?
HC: No hay mucho manejo de los recursos más que la munición de las armas, por lo que no hay mucho de la tradicional "estrategia". El contexto de la historia y los ambientes explorables le dan al juego el aspecto de aventura, pero el foco general es en la acción.

XPC: ¿Qué hace que el "engine" Onicore se diferencie de los demás?
HC: El engine, que realmente no tiene un nombre definitivo, fue escrito con la meta de hacer el mejor engine para nuestras necesidades. No es un engine elegido al azar, por lo que trabaja muy bien en las áreas en las que más lo necesitamos.



XPC: ¿Qué formato 3D soportará Oni? ¿Cuál es el apropiado para una mejor calidad de imagen? (OpenGL, Glide, Direct3D...)
HC: El juego soportará OpenGL, Glide, Rave y quizás otras API's (Advanced Programming Interface). Cuál es la mejor lo decidirá el usuario.

XPC: ¿Cómo se organiza el juego (misiones, capítulos...)?
HC: El juego te lleva a través de una historia con los objetivos más importantes, otros menos trascendentes, escenas intermedias, etc. Todo corre a través del engine del juego, por lo que no veremos otro menú de selección una vez que hayamos comenzado el juego.

XPC: ¿Cómo es el método de grabación de partidas en Oni? ¿Cuándo queramos o sólo si terminamos algún objetivo?
HC: Hasta el momento, cuando quieras.

XPC: En los comunicados de prensa se habla de una característica del engine que utiliza una técnica o método de iluminación llamado Radiosity. Este método suele requerir mucho CPU en los programas de diseño 3D, ¿esto sucede en el juego? ¿Planean incluir una opción para desactivarlo, como ayuda para las máquinas menos potentes?
DT: Ofreceremos una selección gráfica para las máquinas menos poderosas, pero toda la iluminación es, de hecho, precalculada, no en tiempo real, por lo que no hay problema con el tiempo que le toma a la CPU ya que no tiene una gran intervención en este aspecto.

XPC: Contános sobre los modos multiplayer.
HC: Hasta el momento sabemos que habrá un modo Deathmatch, pero más allá de eso no hay nada decidido.

XPC: ¿Se podrá jugar sólo vía Internet o también por LAN?
HC: Ya teníamos juego por red LAN corriendo en la E3. Todavía no nos hemos puesto a ver si habrá opción de juego por Internet.

XPC: ¿Alguna posibilidad de que podamos hacer nuestros propios niveles y mapas (a la Quake)?
HC: Ya que los niveles han sido diseñados usando CAD, un software profesional que obviamente no podemos distribuir gratis, queda casi afuera la posibilidad de mapas "amateur" o caseros. De todas maneras, pondremos a disposición del píblico los archivos de cabecera para que la gente pueda "hackear" y modificar partes del ambiente del juego, pero no sacaremos un editor.

XPC: ¿Alguna fecha aproximada para la demo y para el juego completo?
HC: No tenemos nada confirmado. Estamos apuntando a fin de año para el juego final.

XPC: ¿Algunas palabras para la gente, que como nosotros, están esperando el juego?
HC: Estamos trabajando muy duro para crear algo que sea original, fresco y excitante. Sólo esperamos que los jugadores respondan bien al juego cuando esté disponible.

XPC: Gracias por todo Hamilton!
HC: Nos vemos...

Galería de imágenes

Wheel of Time

COMPAÑIA: Legend Entertainment
DISTRIBUYE: GT Interactive / Edusoft

DESCRIPCION

Cuando en nuestra visita a la exposición E3 nos acercamos al stand de GT Interactive, inmediatamente nos sorprendió este nuevo RPG de la gente de Legend (responsables del Return to Na Pali y el próximo Unreal 2). Como pueden ver, el juego, que está generado en el mismo engine que los arcades 3D mencionados anteriormente, utiliza la capacidad del mismo de una manera asombrosa. Lamentablemente en la expo no se pudo ver nada del modo para un jugador, pero pudimos enfrentarnos en un furioso encuentro Deathmatch (una de las perlitas del juego es que tiene la posibilidad de agarrarse a piñas con nuestros amigos por red o internet) en el cual nos dieron una dura paliza, ¡pero igual quedamos encantados!





Fly!

COMPAÑIA: Remedy Entertainment
DISTRIBUYE: G.O.D. / Edusoft

DESCRIPCION

Fanáticos de la aviación, adoradores del Flight Simulator, ¡buenas noticias para todos ustedes! Mientras estén leyendo esta revista seguramente estará a la venta en los Estados Unidos este nuevo competidor del simulador del señor Gates, que hay que reconocer nos impresionó de sobremanera en la exposición E3 del año pasado. Como pueden ver en las fotos que les conseguimos, los gráficos de este título son impecables, pero según sus desarrolladores la cosa no termina ahí, ya que el realismo de la física y la instrumentación de los biplanos jugará un papel muy importante en todo el asunto. Y para ser sinceros, la escena de aterrizar en un aeropuerto de noche, con todas las luces de la pista encendidas, va a dejar con la boca abierta a más de uno.




3dfx™
Cuando diseñamos el chip Voodoo3, pensamos en superar la performance de todas las aceleradoras 2D/3D existentes. El resultado es la primera línea de placas 2D/3D que realmente funciona. Esto significa hablar de resoluciones de 2046 x 1536, velocidades que exceden los 60 fps, y aceleración por hardware de DVD. Vos sabés que los mejores juegos están especialmente preparados para correr con 3dfx, ya que los programadores usan nuestras placas como standard cuando los diseñan.
Nosotros creamos el chip
Nosotros desarrollamos la placa
Vos vas a disfrutar el poder de Voodoo3
Voodoo3 3500 TV AGP
Voodoo3 3000 AGP
Voodoo3 2000 PCI
Voodoo3™
Ultra High-Speed 2D/3D Accelerator
3dfx
DISTRIBUIDOR OFICIAL
Decon S.A.
DIVISION INFORMATICA
J.A.Cabrera 3862 Buenos Aires
Tel. 4865-7600 - e-mail: decon@wilson.com.ar
Ya las podés encontrar en:
falabella
compumundo
compu compras

Unreal Tournament

Drakan

Heavy Gear II

Max Payne

Prince of Persia 3D

Team Fortress

Prince of Persia 3D

Una nueva y peligrosísima aventura se aproxima para nuestro príncipe...

Por: Martín Varsano

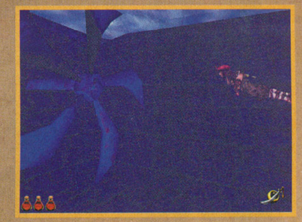
Hace un tiempo atrás (exactamente en el número 11 de XTREME PC) hicimos un preview de Prince of Persia 3D, un nuevo capítulo en la historia de este singular príncipe, que supo hacer las delicias de millones de fans en todo el mundo. Ahora, tiempo después, y luego de nuestra visita a la Exposición E3, queríamos ampliar un poco la cosa para que vayan sabiendo lo que se viene con este sensacional arcade, que sin duda va a cautivar a todos los seguidores de la saga, y a muchos otros que nunca tuvieron la oportunidad de ser un valiente príncipe rescatando a nuestra amada de las garras del villano de turno.

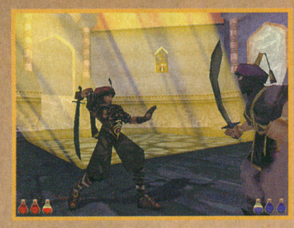
Un poco de historia

Ya casi todos los videojugadores que tuvieron en sus manos una computadora por un lapso mayor de cinco años saben cuál es el motivo por el que estamos tan nerviosos con el inminente lanzamiento del Prince of Persia 3D. Pero tal vez hace poco que tienen la suerte de ser parte de este maravilloso mundo de las computadoras, así que les vamos a contar un poco más en detalle el por qué del éxito del príncipe virtual.

Todo comienza en 1980, cuando un joven de 25 años llamado Jordan Mechner creó el Karateka, un juego de aventura con una buena dosis de acción, ambientado en un Japón feudal. Este fue el primer título que Jordan publicó, y estableció nuevos estándares en muchos aspectos: personajes animados de gran tamaño, animación fluida y escenas cinemáticas, lo que le agregó una gran cuota de dramatismo nunca antes vista. El juego fue puesto a la venta en 1984, y vendió 500.000 copias. Para cualquiera esto sería estar en el cielo, pero para Jordan significó el primer peldaño, y se puso a trabajar inmediatamente en su nuevo proyecto. En esta ocasión buscaba un entorno igual de exótico y atrapante que el del Karateka, y la elección de Arabia fue el paso inicial para la creación del Prince of Persia. Jordan entonces puso en marcha su creatividad y luego de un arduo trabajo, el príncipe más famoso de los videojuegos cobró vida. Tengan en cuenta que las cosas eran bien diferentes a lo que hoy es el desarrollo de un título. Para cualquiera de los juegos que hoy ocupan espacio en nuestros rígidos, hay docenas, o tal vez cientos de personas trabajando en diferentes departamentos. Aunque les suene increíble, la creación del Prince of Persia fue realizada por Jordan Mechner, con la ocasional ayuda de su hermano o su padre. Y tanto esfuerzo valió la pena, ya que las ventas del título en 1989 superaron la marca de 2.000.000. El juego fue publicado primeramente en la Apple II, pero inmediatamente fue convertido a una gran cantidad de plataformas, como el DOS (¿les suena?), Macintosh, Amiga, NES, Super NES, Gameboy, Sega Genesis, Sega Mega Drive, Game Gear, Commodore 64, y la lista sigue... Como pueden ver, algo inaudito para un juego creado por una sola persona.

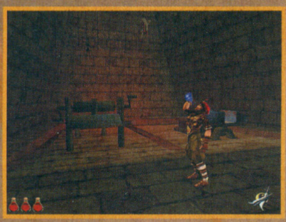
Y un éxito como el antes mencionado tenía que tener una segunda parte, por lo que Mechner diseñó en 1993 (con Broderbund Software como desarrolladores) el Prince of Persia 2: The Shadow of the Flame.

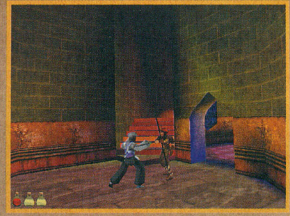






El nuevo engine permite explorar a un más amplio nivel.



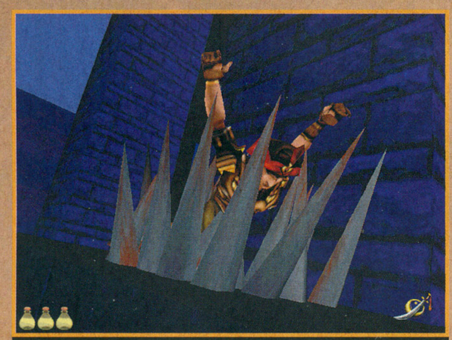




Pero la historia no terminaría ahí...

El príncipe en 3D

Hace un par de años atrás, la gente de Broderbund se cayó por la casa de Jordan, y le comentó la idea de realizar una secuela de sus populares juegos, pero en esta ocasión en tres dimensiones. Obviamente era la intención de la compañía tener a Jordan como consultor creativo, ya que lo



Entre las trampas, vamos a encontrar las famosas "picas". Auch!

importante era mantener intacto el espíritu de la saga. Como era de suponer al creador del Prince of Persia la idea le encantó, y a partir de ese instante se comenzó a gestar lo que hoy estamos descubriendo en este preview.

Anteriormente les habíamos contado que en el E3 de 1998 tuvimos la oportunidad de charlar con Jordan y ver el POP3D en acción, y los resultados del trabajo en conjunto de estas dos fuerzas era un producto que realmente prometía. En mayo de este año volvimos a la exposición (como pudieron apreciar en el informe especial del número 20) y visitamos nuevamente el stand de Broderbund, para encontrarnos con una ambientación árabe, con cortinas e incienso. En el medio de la muchedumbre pudimos ver nuevamente al juego en acción, y con mucha alegría debemos informarles que el título goza de una inmejorable salud, y que las demoras en la aparición del arcade se deben a muchas mejoras que se le están aplicando, que van a hacer del juego una experiencia memorable.

Luchar por nuestras vidas

Uno de los aspectos más memorables de los anteriores Prince of Persia eran sin duda los momentos en los que debíamos enfrentarnos a los seguidores del Sultán, que buscaban a toda costa desembarrarse de nosotros. Ese instante, en el cual uno se enfrentaba cara a cara con el peligro, era uno de los aspectos que hacían que se nos erizaran los pelos de la nuca. Y era lógico, ya que no se sabía la forma de ataque de nuestro contrincante, y como si fuera poco uno debía improvisar en el camino intentando buscar un punto débil en los movimientos del atacante. Muchas veces realizaban varias fintas con la espada, y nos daban escasos segundos para poder contraatacar.

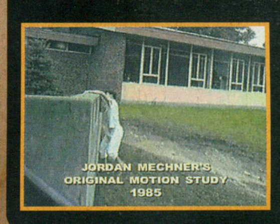
Obviamente, estamos en 1999 y las cosas han cambiado mucho, para bien. Las escenas de pelea con los servidores del hermano del sultán por lo que pudimos ver sor. asombrosas. Para este fin se han contratado expertos en el manejo de las armas, y se han capturado miles de secuencias, para que de esta forma cada encuentro con los esbirros del mal sea totalmente distinto.

Para tener una idea más acabada de lo que estamos hablando lo mejor es que miren el video exclusivo que hemos coloca-

EL MOVIMIENTO SE DEMUESTRA ANDANDO

Uno de los aspectos más sorprendentes del Prince of Persia era el movimiento de los personajes, increíblemente fluido y todo un adelanto para la época en que fue realizado el juego.

Ahora les vamos a contar cuál fue la técnica que le permitió a Jordan Mechner (que no era animador ni tenía conocimientos en el tema) hacer esos movimientos tan característicos. Lo primero que hizo Jordan fue filmar a su hermano realizando los saltos, escaladas y otras secuencias que se ven en el Prince. Luego supo que había una máquina de una compañía inglesa que le permitiría digitalizar estas secuencias a su Apple II. Con los cientos y cientos de cuadros de animación, el proceso era bastante tedioso, ya que había que seleccionar individualmente cada cuadro para luego dibujarlo a mano, y de esa forma que quedara real. Después que las figuras estaban en la computadora, había que dibujarlas para que parecieran el príncipe (o alguno de los otros personajes). Como pueden ver fue un trabajo monumental para una sola persona, pero hasta el día de hoy se puede apreciar el trabajo de Jordan como una obra sensacional. Parte de este trabajo se puede ver en el video del Prince of Persia 3D que incluimos en el Xtreme CD de este número.



do en el Xtreme CD de este mes, con escenas de las luchas que se filmaron entre los expertos, para luego transferirlas al juego. En el video también se puede ver parte de los enfrentamientos entre el príncipe y sus adversarios, y sinceramente no sabemos cuánto de lo que se puede ver va a ser parte del código final del Prince of Persia 3D, pero esperamos de corazón que se puedan hacer todos los movimientos, y que esto no sea un problema en los controles del juego.

El tema de los controles es muy importante, ya que Jordan quiere que el juego mantenga la sencillez de ejecución de sus antecesores, en los cuales con sólo un par de teclas uno podía hacer un gran cantidad de movimientos, como caminar cautelosamente para poder activar las trampas sin que esto nos causara la pérdida de alguna parte importante del cuerpo. ¿Se acuerdan?



Las peleas con los esbirros del mal van a ser asombrosas.

Pura acción

Los que querían acción la van a tener, aunque los desarrolladores del juego indican que lo más importante es la exploración, y por un buen motivo: Este nuevo engine difiere tanto de los Prince of Persia originales, que los niveles se han vuelto mucho más complejos e intrincados, con increíbles trampas que nos estarán esperando en cada rincón. Para los fanáticos de los dos primeros títulos, vale aclarar que van a encontrar las temibles picas (en las que una terminaba empalado luego de un mal salto), las gigantescas cuchillas y los switches en el piso, pero también tendrán que estar preparados para otras innovaciones, que no les vamos a comentar para no arruinar el misterio.

El momento de la verdad se acerca, y en poco tiempo más podremos recorrer los más extraordinarios lugares, como catacumbas y deslumbrantes palacios llenos de enemigos, en busca de nuestra amada, que ha sido raptada por el hermano del Sultán. Qué se le va a hacer, el trabajo de un príncipe nunca termina...



En cada cerradura puede esconderse una mortífera trampa...

Los diseñadores de niveles han trabajado incansablemente para crear ciudades que harán temblar de envidia a las Mil y Una Noches...

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Dungeon Keeper II	94%
Descent 3	90%
Outcast	92%
Austin Powers: O. Trivia	92%
Heavy Gear 2	91%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cavedog Entertainment / Edusoft
INTERNET: www.cavedog.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 350 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: P266, 64 MB RAM, 8 jugadores vía LAN, 4 vía Internet (módem 33.6).

PROMEDIO
71%

Total Annihilation: Kingdoms



Miren por la ventana: los dragones cubren el cielo

Por Durgan A. Nallar

A finales de 1997, Cavedog Entertainment lanzó al mercado Total Annihilation, un juego de estrategia en tiempo real montado en torno a una temática futurista. El producto tiene todavía hoy un notable éxito, superado sólo por el actual emperador del género, Starcraft, de Blizzard Entertainment, y seguido muy de cerca por la saga Myth de Bungie Software.

Kingdoms es un juego muy esperado por los entusiastas de Total Annihilation y, además, por los enamorados de la fantasía medieval. El nuevo hijo de Cavedog llegó a XPC con grandes esperanzas de convertirse en el nuevo elegido, pero desgraciadamente no alcanzó a cubrir todas nuestras expectativas. Es un producto bien hecho y entretenido, pero con una característica que puede desilusionar a algunos jugadores: Kingdoms, más que dejarnos llegar a la victoria por vía de una estrategia elaborada, nos obliga a introducirnos en una especie de combate en tiempo real, algo simplista, donde lo que cuenta es la velocidad con que construimos y atacamos. Esto no es necesariamente malo, pero está lejos de ser un producto orientado a la estrategia, por lo que los puristas no se sentirán satisfechos.

La historia que Cavedog nos cuenta al principio de cada misión, notablemente detallada por medio de videos documentales, constituye un agregado excelente a la ambientación del juego; pero no ocurre lo mismo con el desarrollo de la partida, porque las misiones carecen de giros imprevistos y la gran mayoría de ellas -son 48- consisten en arrasar con las edificaciones y fortalezas del enemigo.



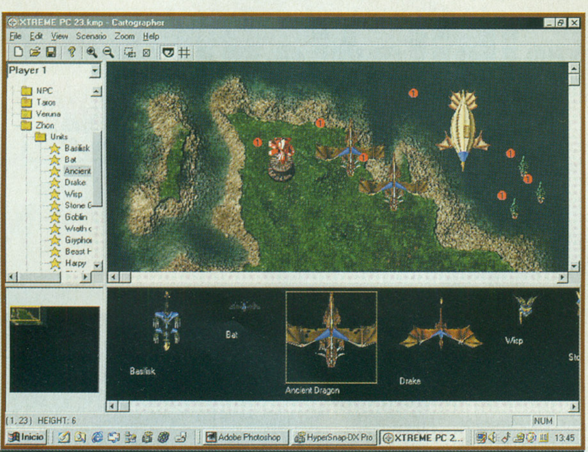
Con el Maná, la colección de recursos se ha simplificado.

Cuatro razas luchan en el universo de Kingdoms, cada una con su propio estilo y poder. Crear las unidades correctas en cantidades justas es la clave. Todas disponen de las típicas y necesarias unidades de combate de tierra, agua y aire. La magia juega un papel primordial, y por su intermedio es posible dar nacimiento a las unidades más poderosas del juego, como el Dragón Sagrado, un bicho que aletea y escupe fuego sobre gentes y ciudades. Todos los personajes y bestias comunes del universo fantástico medieval se encuentran presentes; es impresionante ver las batallas que se llevan a cabo entre ellas. Una característica de Kingdoms es que la campaña se juega alternando entre las cuatro razas, no como ha sido en los demás exponentes del género. Esto puede ser bueno para algunos, que disfruten de la variedad, aunque para otros el hecho de no seguir la campaña con una misma raza parezca poco inmersivo.



Taros invoca estructuras y reúne un ejército de Ejecutores.

Reforzando la orientación de Kingdoms hacia el combate más que hacia la estrategia, el único recurso que debemos colectar para proveyernos de material con el que construir, es el Maná. Este elemento se obtiene edificando unas piedras mágicas sobre lugares específicos del mapa. Una vez colocada la piedra, el Maná comienza a fluir sin interrupciones, a menos que los enemigos la destruyan. Se hace necesario entonces proteger los lugares sagrados y, hacia la mitad del juego, descubrir otros pronto se



Cartographer permite generar mapas nuevos con facilidad.

vuelve una tarea urgente, ya que nunca parece ser suficiente la velocidad con la que fluye el elemento mágico en relación al continuo flujo de enemigos. Las estructuras ofensivas y defensivas se invocan por medio de la magia, excepto para las bestias de Zhon, y tanto más rápido se construirán cuanto mayor cantidad de Maná tengamos almacenada.

La inteligencia de las unidades enemigas se orienta apenas a la estrategia de construir rápido y atacar en hordas. La IA de las nuestras, por su lado, son incapaces de atacar si se están moviendo y encuentran una unidad enemiga, y a veces no ayudan en caso de necesidad a menos que dirijamos el ataque en forma personal. Existen otros problemas: las estructuras defensivas son muy fuertes y las unidades de largo alcance, como las catapultas, demasiado frágiles. Las unidades especiales y más peligrosas, las más caras, por otra parte, resultan sorprendentemente débiles. Los ataques pueden dirigirse en grupos -seleccionables con teclas rápidas- pero siempre se ejecutan sin formación.

Gráficamente, los mapas de 16 bits son coloridos, con algunos detalles tridimensionales y un relieve figurado, pero en general resultan algo chatos, aunque sirven perfectamente para los fines del juego. Las unidades, poco detalladas, terminan por desaparecer en el montón, salvo aquellas de mayor envergadura como los barcos, dirigibles o dragones. Las más pequeñas son difíciles de reconocer. El engine requiere DirectX sólo para proveer efectos de luz y sombras, y no soporta ningún tipo de aceleración gráfica.

Kingdoms se presenta con una treintena de mapas multiplayer, algunos para equipos con 32 y 64 MB, e inclusive uno para 128 MB, muy desafiantes pero con tiempos de carga exasperantes. Un editor incluido en el producto permite hacer mapas nuevos de forma intuitiva. Además de por LAN, se puede jugar en el server gratuito de Cavedog y bajar nuevas unidades y mapas desde el sitio oficial.

En definitiva, Kingdoms es un buen producto con algunas fallas no demasiado importantes. A los jugadores acostumbrados a la estrategia más depurada les resultará monótono casi enseguida, pero para aquellos que quieran zambullirse en un universo fantástico y pelear como trolls locos no se sentirán defraudados. Hay que tener en cuenta que las primeras dieciocho misiones no son otra cosa que un tutorial bastante fácil. La verdadera experiencia se inicia después. Es preciso tener paciencia.

Dragones Zhon atacan bajo nuestras órdenes.



LAS RAZAS

Aramon
El pueblo de Aramon confía más en su habilidad para luchar que en la magia. El poderío del ejército proviene de sus caballeros, bárbaros, asesinos y titanes. De todos modos, los hechiceros pueden convocar arqueros mágicos y al poderoso Dragón de Oro de Aramon.



Taros
El despiadado pueblo de Taros utiliza los oscuros poderes de la muerte. Su ejército se compone de legiones de zombies, necrománticos, brujas, demonios guerreros, monstruos, dragones y barcos fantasmales, entre otras abominaciones.



Verunan
La fuerza de los Verunans se concentra en sus fortificaciones acuáticas y el poderío de una enorme flota guerrera. Su ejército cuenta con mosqueteros, cruzados y amazonas, entre muchos. Sus hechiceros son poderosos enemigos que pueden convocar al Dragón de Agua de Lihr.



Zhon
La raza bestial de Zhon vive en los bosques. Su núcleo de ataque está formado por monstruosas hordas de dragones sagrados, grifos, harpías, trolls, gigantes de piedra, orcos y goblins. Pueden atacar con murciélagos y basiliscos gigantes, además de los demonios asesinos de Zhon.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS fantástico medieval.
LO QUE SI: La diversidad de razas y unidades. La historia de fondo.
LO QUE NO: Unidades gráficamente imprecisas. Audio mediocre. Requiere más combate que estrategia.

71%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sonalysts, Inc. / Electronic Arts / Microbyte
INTERNET: www.janes.ea.com
REQUERIMIENTOS MINIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet.



Fleet Command

Estrategia naval moderna

Por Durgan A. Nallar

Jane's Combat Simulations ha decidido presentar batalla al clásico por excelencia de la estrategia naval, Harpoon. Así que revoleamos el casco y nos bajamos de la cabina con un mapa táctico bajo el brazo: portaaviones, destructores, cruceros, submarinos y todo tipo de aviones de combate esperan nuestras astutas órdenes.

Fleet Command no alcanza el nivel de realismo del viejo clásico pero sin duda se encuentra repleto de ambiente y es divertido. El juego combina estrategia en tiempo real y acción a lo largo de 34 misiones unitarias, más una campaña desarrollada en cuatro teatros de operaciones diferentes.

Cuatro paneles dividen la pantalla principal. Una de ellas ocupa dos tercios del total y muestra a elección un mapa 2D o una vista 3D de las unidades seleccionadas en plena acción. Otro panel se encarga de brindar información relativa al objetivo y el último proyecta un mapa a escala que permite desplazarse arrastrando con el mouse. La vista tridimensional posibilita observar los resultados de nuestras órdenes en tiempo real, por ejemplo un F14 Tomcat despegando, una base terrestre arrojando humo -el daño es visible- o un destructor respondiendo al fuego enemigo. Hay disponibles varias vistas de cámara y la opción de pantalla completa. El engine soporta aceleración Direct3D para los efectos de transparencia y explosiones. La vista de los elementos del mapa es capaz de rotar y ampliarse. Podemos observar un barco hundiéndose o un submarino maniobrando, e inclusive un misil volando hacia su objetivo; todo ello acompañado de sonidos auténticos, la norma de Jane's, que convierten al juego en una experiencia emocionante.

La interfaz es fácil de usar, con menúes desplegables con órdenes y opciones que tanto pueden utilizarse para unidades simples como para un conjunto de ellas si tenemos la precaución de agruparlas en una selección. Se completa con la posibilidad de usar teclas rápidas para los comandos más importantes, una solución crucial para no perder el control cuando hay varias decenas de naves en combate. Barcos y aviones automáticamente lanzan contraataques y luego retornan al patrullaje. El juego puede pausarse para estudiar la mejor estrategia y decidir por ejemplo a qué misiles interceptar antes, establecer corredores de aire para vuelos civiles y despegar cazas desde los portaaviones. Con el juego pausado se puede seleccionar a otras unidades, pero no dar órdenes, lamentablemente.



Los escenarios representan más de 16 conflictos internacionales.

Los escenarios son variados y representan a más de 16 conflictos internacionales, entre los que se incluye el ataque a nuestras Islas Malvinas por parte de la flota británica. Una enciclopedia en línea detalla a cada nave y brinda información más que suficiente; por ejemplo, es posible encontrar datos sobre nuestro portaviones 25 de Mayo y una breve referencia histórica, así como de las naves más modernas del mundo.

La campaña, sin embargo, no es exactamente eso: luego de cada misión nuestra flota es reabastecida y las unidades perdidas son repuestas, con lo que en definitiva este modo de juego se convierte en una serie de misiones más con muy poca relación entre sí, excepto la historia.

Incluye un editor de misiones muy sencillo de utilizar, que extiende la vida del juego más allá de las campañas, con el atractivo de poder enfrentarse a través de una red local o de Internet, sobre todo en www.janescombat.net, el server de Jane's, si se cuenta con una conección veloz.

En resumen, a pesar de sus defectos y de un realismo a veces débil, Fleet Command es un muy buen producto para los amantes de la guerra naval que quieran tener acceso a la tecnología militar más novedosa hasta la fecha. Amigos estrategas, ya saben: comandantes de flota se necesitan.



Cuatro paneles dividen la pantalla principal.




MasterCard

Diners Club International

CABAL

VISA

AMERICAN EXPRESS

PROMEDIO
94%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bullfrog / EA / Microbyte
INTERNET: www.dungeonkeeper.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet.





Dungeon Keeper 2

Mi tarjeta VIP como el malo del condado



Los gases de un Biledemon son tan feos como su apariencia.

Por Sebastián Di Nardo

Bullfrog nos demuestra por segunda vez, que a veces es bueno ser malo y también muy divertido. A pesar de haber sufrido mucho, esta empresa que ahora forma parte de las huestes de Electronic Arts parece rehusarse a darse por vencida. Tras la partida de Peter Molineaux el cerebro de la compañía y creador de exitazos como el Theme Park, Syndicate Wars y hasta el mismísimo y glorioso Dungeon Keeper (1° parte) el futuro de Bullfrog parecía incierto. Nada más lejos de la verdad y Dungeon Keeper 2 es la prueba de ello.

Finalmente llega a nuestras manos la segunda parte de uno de los mejores juegos de la historia. Mientras que su antecesor causó sensación creando una adicción que aún hoy en día sigue en pie, todos nos hicimos la misma pregunta, ¿estaría Dungeon Keeper 2 a la altura de su primera entrega? ¿Superaría a la original creación de Peter Molineaux? Esta no es una pregunta fácil de responder.

Pero la respuesta es clara. ¿Alguna vez sintieron cuando se iban a dormir con los ojos totalemente pegados y la cabeza quemada por el cansancio, pero aún así querian seguir jugando? ¿O tal vez sonaba el despertador al día siguiente y lo apagaron porque soñaban que seguían jugando y querían terminar el nivel?

Si alguna vez les pasó, les va a volver a pasar, y sino siempre hay una primera vez.

Quizás algunos de ustedes ya conozcan un poco la historia si jugaron la primera parte. Para quienes nunca oyeron hablar de Dungeon Keeper, nuestro rol es ser el Amo de las Tinieblas al que llaman Guardián (Keeper) cuya misión es la de crear en cada pueblo un laberinto subterráneo y poblarlo de diabólicas criaturas. Y así destruir a cada heroe que intente impedirnos deshacer su pacífico dominio. Una especie de satánico Sim City donde podíamos controlar a cada criatura e incluso poseerla con la opción de ver la acción en primera persona (a la Quake).

Dungeon Keeper 2 retoma la historia, refrescándola un poco. En este nuevo episodio debemos guiar a nuestras asquerosas criaturas a la victoria, frente a otros Guardianes y a los héroes humanos que se dedican a hostigarnos constantemente. Cada vez que completemos nuestra misión convirtiendo en una masa fétida y sin vida a un Caballero, Príncipe o Guardián, el Horned Reaper (poderoso personaje de diabólico aspecto y poca paciencia) aparecerá para quitarles una piedra preciosa que guardan celosamente. Según la leyenda, el poseedor de estas piedras tendrá acceso al mundo exterior y será inmune a los devastadores efectos de la luz. Como todos sabemos los demonios son alérgicos a la luz y basta una pequeña exposición para quedar convertidos en cenizas.

Un zoológico diabólico

Hasta aquí todo parece fácil, pero créanme que no lo es. En cada nivel tenemos una misión específica y un objetivo secundario






Las criaturas tienen un número que indica el nivel de sus habilidades.

que podemos o no completar, pero generalmente nos queda de paso y los resultados nos ayudarán a resolver nuestro problema principal. Para llevar a cabo nuestra tarea, comenzamos de 0 y con un reducido número de duendes para excavar (imps) el corazón de nuestra guarida, al que deberemos defender a cualquier precio. Si el corazón muere también nosotros y nuestra misión.

Con la ayuda de nuestras pequeñas alimañas construiremos nuestras instalaciones, y apilaremos oro, vital para construir las habitaciones, pagarle el sueldo a nuestras criaturas, y cubrir todos los gastos de nuestro Dungeon.

En las primeras misiones tendremos pocas habitaciones para utilizar, las que se van incrementando a medida que nos vamos adentrándonos en el juego. Cada una de ellas tiene una utilidad específica, y atrae su propia clase de criatura, y por supuesto cada una tiene sus habilidades. Veamos un ejemplo, si instalamos una sala de torturas, las Mistress (Damas oscuras) comenzarán a aparecer atraídas por el dolor de las criaturas torturadas. Estas niñas tienen un increíble poder en el campo de batalla y son extraordinarias guerreras, si son bien entrenadas.

De esta manera, a medida que vayamos adquiriendo experiencia y dinero podremos agregar más cuartos y nuestro reinado del terror se irá ampliando hasta hacernos casi invencibles.

Viva la diferencia

Ante todo ustedes se preguntarán cuáles son las diferencias entre esta versión y su antecesora. ¿Qué es tan distinto que justifica este nuevo DK? La respuesta mis amigos es "casi" todo.

Por empezar los "cabezas" de Bullfrog han elevado a la octava potencia la calidad visual gracias a un nuevo engine que nos permite ver absolutamente todo en 3D. Los controles de cámara siguen siendo los mismos, y podemos quedarnos horas viendo a nuestros monstruos entrenar, comer o caminar plácidamente por los pasillos. Inclusive la opción de poseer a cada criatura se ve enormemente beneficiada con el nuevo cambio de aspecto. Podemos caminar libremente por nuestro propio reino y ver de cerca cada criatura babeándonos con los detalles. En alguna ocasión será necesario poseer a alguno de nuestros servidores para cumplir con una misión específica.



Nuestro Reino Subterráneo luego del lifting 3D.

En segundo lugar, la inteligencia artificial de los personajes fue mejorada a tal punto que cada uno de ellos parece estar realmente vivo. Cada vez que ingresan a nuestros dominios, buscan su lugar en nuestra Guarida (Lair) e inmediatamente se ocupan en su actividad principal. Si la criatura es un Warlock lo veremos dirigirse a la biblioteca para ayudarnos en el descubrimiento de nuevas habitaciones o mejorar nuestros hechizos.

A diferencia de su antecesor, en DK2 tenemos que ocuparnos mucho más de nuestros seguidores, con frecuencia los vemos quejarse de las cosas que les molestan y en lo posible debemos complacer sus deseos porque sino toman sus pertenencias y se van de nuestros dominios. Peor aún, si son héroes humanos que logramos convertir







a nuestro bando en la cámara de torturas, nos harán sentir su furia poniéndose nuevamente en nuestra contra liquidando a sus vecinos. Generalmente se molestan si no les pagamos su sueldo, si no les damos de comer o si están en compañía de gente que no les cae bien. En caso de tratarse de las dos primeras puede ser que estén demasiado lejos de la sala del tesoro o del criadero,

podemos ayudarlos dejándolos más cerca o dejarlos que continuen buscando a riesgo de que su enojo los haga abandonarnos. Cada uno de nuestros tenebrosos compinches tiene un número sobre sus cabezas que indica el nivel de sus habilidades, que puede aumentar si les construímos una sala de entrenamientos. A diferencia de la versión original, nuestras criaturas entrenarán sólo hasta alcanzar el nivel 4 y para conseguir que siga aumentando habrá que hacerlos luchar, o construir un Pozo de combate (Combat Pit) para que peleen entre ellos a riesgo de que alguno muera.

En tercer lugar tenemos nuevas habitaciones y personajes que estarán a nuestros pies si sabemos como atraerlos. A las ya conocidas Lair, Library, Treasury, Training Room, Guard Room, Hatchery, Prison, Temple, Torture Chamber y Workshop se agregan 2 nuevas: Casino (donde las criaturas aburridas hallarán un entretenimiento y nos devolverán poco a poco nuestro dinero) y Combat Pit (pozo donde las criaturas pelean entre sí para mejorar sus habilidades).

También se agregan a los conocidos: Horned Reaper, Imps, Bile Demon, Warlock, Skeleton, Vampire, Troll y Dark Mistress, 7 nuevas criaturas: Fallen Angel, Firefly, Black Knight, Rogue, Elf, Salamander y Goblin.

Desafortunadamente estas nuevas inclusiones dejaron de lado hermosas criaturas destrozahombres algunas de las cuales extrañaremos mucho: Beetle, Demon Spawn (una gran pérdida, entrenado a nivel 10 se convertía en un poderoso dragón), Dragon (poderosas bestias con muchísima resistencia y capaces de restaurar su salud), Orc, Spider y Tentacle.

Por último no sólo tenemos la oportunidad de aprender mientras jugamos sino que para hacer experimentos contamos con una nueva opción llamada MY PET DUNGEON, en el que podremos probar de qué manera son más funcionales nuestras instalaciones y para qué sirve cada una sin necesidad de defendernos de los heróicos ataques humanos. Lo que sí podremos hacer es liberar alguno cada tanto para ver que tan entrenadas están nuestras criaturas. Lo mejor de todo es que el nivel de los enemigos que lancemos puede ser modificado para evitar problemas. Una opción más que útil para los principiantes. Una especie de Mega-Tamagotchi para decirlo en pocas palabras.



El Horned Reaper se va a hacer una siesta después de una suculenta cena.



No hay enemigo que resista nuestros interrogatorios en la cámara de tortura.

¡Quiero destruirte maldito!

Como todos sabemos no podía faltar en un juego de esta envergadura una opción multiplayer mediante la cual podemos despedazar las ordas de otro muchachito a través de internet o red local. Lo interesante de todo esto es que nuestros amigos de Bullfrog han pensado en aquel que no tiene ni red, ni internet, o si la tiene necesita un poco de práctica para entrar en el ruedo. Estamos hablando de un menú llamado Skirmish mediante el cual podemos configurar un partido contra oponentes controlados por la máquina. Algo así como un bot de Keepers (para los entendedores de Quake).

¡Gracias Bullfrog por extender la jugabilidad del DK2 y afilar nuestras garras!

¡Lloren chicos lloren!

Para terminar (porque así como el tiempo, la cantidad de páginas también es tirana) quiero decirles que estamos ante una obra maestra. Gráficos, sonido, música (una oscura variante de cantos gregorianos), jugabilidad e inteligencia artificial contribuyen a evitar que nuestros atónitos ojos se separen de la pantalla por horas. ¡Qué digo horas! DIAS!! Y para aquellos que hayan empezado a babear después de leer estas líneas prepárense, cuando lo jueguen, un babero no les va a alcanzar. DK2 es un clásico y probablemente uno de los mejores juegos del año. Amantes del género, no pierdan el tiempo y corran a comprarlo. Mientras tanto los voy a hacer desear como a los chicos cuando pasaba el pirulinero por la playa. ¡Lloren chicos lloren!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La segunda parte de un clásico, uno de los juegos más esperados del año.
LO QUE SI: El nuevo engine 3D. La calidad gráfica. El sonido. La música. La inteligencia artificial. Casi todo.
LO QUE NO: No soporta resoluciones superiores a 800X600 (seamos sinceros ¿quién lo necesita?). No podemos controlar al invencible Horned Reaper (gracias a Dios, porque sino el juego sería muy fácil).

94%

SALIR CON TUS AMIGOS



YA NUNCA VOLVERA A SER LO MISMO...

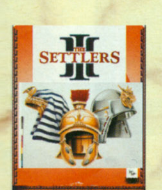






Porque lo harás en compañía de un capitán, un granjero, un arquero, un comerciante, un sacerdote, un soldado, un minero, un lancero, un carpintero..., de hecho, en la compañía de 150 tipos de personajes únicos y alucinantes que pueblan el mundo de SETTLERS III.

En este juego de simulación estratégica en tiempo real de tácticas, prosperidad, combate y crecimiento estarás totalmente inmerso con tus nuevos amigos. Unete al reto de los dioses en tu ordenador, o por red o internet.



Más de un millón de fans lo estaban esperando

Más información:
www.settlers3.com





Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.

Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427)
Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520
e-mail: ventas@centromail.com.ar

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: SouthPeak Interactive
IMPORTA: CD Market
INTERNET: www.southpeak.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de sonido, 60MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Módem o Serial.



Boss Rally

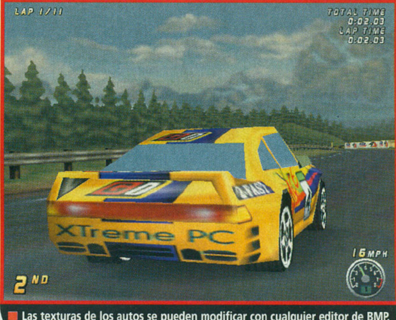
El rally que le ganó a las licencias

Por Pablo Benveniste

Es de esperar que un juego de automovilismo tipo arcade no cuente con muchas características realistas de un simulador. Algunos productores se lo toman demasiado en serio y terminan en juegos fáciles que a veces resultan aburridos y monótonos. Este no es el caso de Boss Rally, un juego en el que se han combinado los ingredientes necesarios para lograr una propuesta desafiante, divertida y accesible.

No competiremos con las conocidas escuderías del rally internacional y tampoco conoceremos los paisajes de diferentes países. Boss Rally ha creado su propio mundo de seis circuitos exóticos y muy variados con dieciséis autos disponibles, todos ellos inventados aunque algunos con apariencia conocida. Boss Rally dispone de diferentes temporadas que se van sucediendo cada vez que se gana la anterior. Ganar no es cuestión de correr contra el reloj y tampoco es obligatorio salir primero. El objetivo es alcanzar una determinada cantidad de puntos luego de haber competido en todos los circuitos de la temporada en la cual nos situemos. Cada competencia se compone de veinte autos e inevitablemente comenzaremos últimos. A partir de ese momento y en las escasas tres vueltas, habrá que esforzarse para pasar la mayor cantidad de autos y así conseguir el mayor puntaje posible. A medida que se vaya pasando de una temporada a otra, el mínimo de puntaje necesario asciende pero se irán sumando nuevos circuitos y autos cada vez más veloces. Claro que las circunstancias se harán cada vez más complicadas. Los nuevos trazados aumentan la dificultad y además volveremos a competir en los circuitos anteriores pero con climas adversos (nieve, lluvia o neblina) o incluso de noche.

Aparte de poder desarrollar prácticas individuales, se puede optar por correr contra un solo adversario que tendrá el mismo modelo de auto, pero en un entorno a elección. Las alternativas multiplayer se presentan con la capacidad de competir hasta entre ocho jugadores por módem, serie o TCP/IP a través de Internet.



Las texturas de los autos se pueden modificar con cualquier editor de BMP.

Conducir un vehículo en Boss Rally no es tarea fácil. Es necesario acostumbrarse a colear en las curvas, saber pasar las irregularidades de la ruta (que no siempre es asfalto llano) y aprovechar las características del terreno a los costados del camino que muchas veces puede servir como "pianitos". Los diferentes climas influyen notablemente por lo que cuando nos topemos con una nevada habrá que ser muy cuidadosos. Algo que puede ayudar bastante es la posibilidad de modificar algunas características del auto como las cubiertas, amortiguación y la maniobrabilidad.

Gráficamente es preciso aclarar antes que nada, que poseer una placa aceleradora 3D es un requisito para el juego. Los gráficos de Boss Rally no son muy complejos pero están bien realizados. Los paisajes de los trayectos (montañoso, costero, selvático, desértico, autódromo y militar) están representados por estructuras y texturas muy atractivas además de una mínima cantidad de gráficos 2D. El escenario está enriquecido con decorados dinámicos, atajos y lugares que están fuera de la ruta pero pueden ser recorridos igualmente.

Los autos cuentan con un modelo de daños excelente para un arcade, que permite abollar toda la carrocería sin que eso afecte en absoluto al comportamiento. Otros detalles son las ruedas que cuentan con un impresionante efecto de suspención y las luces tanto delanteras como traseras. Aunque los vidrios sean opacos, las texturas (que tienen sponsors imaginarios y los debidos reflejos) se pueden modificar con cualquier editor de imágenes de formato BMP.

Un aspecto que no es muy positivo son los ruidos del motor y de los impactos que parecen auténticos martillazos. De cualquier modo, todos los efectos sonoros también se pueden personalizar gracias a que están hechos en formato WAV. Temas cantados de rock en forma de pistas de audio que de gustarnos podrían escucharse en cualquier equipo, hacen a una calidad de música mucho mejor.

A pesar de que no se trata de un juego con características muy complejas, SouthPeak Interactive se las ha arreglado para brindar una opción más que interesante en cuanto a entretenimiento y con una dificultad que, más que complicar, contribuye al desafío.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de carreras con un engine muy entretenido.
LO QUE SI: Los gráficos en general. La música. Los circuitos. Los efectos climáticos. La cantidad de vehículos (algunos son una broma). Las texturas editables.
LO QUE NO: Hay que adaptarse al manejo de los autos. Pocos escenarios. Los efectos de sonido.

73%

PROMEDIO 49%

ACCION/ARCADES

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Infogrames / Edusoft
INTERNET: www.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, 37 MB libres en el rígido CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP, Módem, LAN o Serial.



V-Rally

Un juego que debió quedarse en las consolas



La nieve no afecta en nada al andar de los autos.

Por Pablo Benveniste

En el mundo de las consolas, V-Rally ya se conoce hace bastante tiempo y hasta se ha convertido en un juego muy exitoso. Sin conformarse con esto, ahora llega a la PC de la mano de Infogrames y con una nueva propuesta que permitirá complementar el viejo engine con las ventajas para el juego multiplayer de una PC.

La idea original de V-Rally se basa en un arcade de automovilismo inspirado en las máquinas y paisajes oficiales del campeonato mundial de rally. Estos elementos fueron combinados para conformar circuitos en los cuales no más de cuatro autos correrán por el primer puesto. Esta nueva versión para PC, cuenta con once autos de escuderías oficiales como Toyota, Peugeot, Ford y Subaru. Si bien no todos tienen el mismo potencial, siempre competiremos contra rivales de similares características. Los circuitos se encuentran repartidos entre ocho variados escenarios que incluyen a los Alpes Franceses y el Safari Africano, o países como España, Nueva Zelanda y Suecia. El total de trayectos es de cuarenta y dos, pero ésta es una cifra muy mentirosa ya que cuenta a muchos circuitos que se repiten con diferentes climas o momentos del día.

Las alternativas de juego no salen de lo común. La opción "Arcade" permite competir en cada una de las carreras de tres temporadas diferentes que variarán en dificultad y duración. Dado que competiremos con tiempo de por medio, la única forma de perder es agotar el mismo antes de llegar al siguiente checkpoint, por lo tanto la ubicación que se logre solamente afectará al puntaje acumulado y no a nuestra continuidad en el juego. Otra opción, "Championship", permite olvidarnos del reloj para competir en las carreras de cualquiera de los escenarios disponibles, incluyendo nuevos trazados en forma de etapas que no requieren dar vueltas sino que solamente hay que llegar al final del camino. La parte de entrenamiento brinda la posibilidad de practicar en cualquier trayecto cronometrando nuestro rendimiento. También se puede jugar de a dos con la pantalla dividida al medio. "Multiplayer Championship Edition" es un título bastante elocuente para definir la tendencia de este juego respecto de sus antecesores, aunque en realidad, el hecho de permitir jugar por TCP/IP a través de Internet, módem o en serie no es ninguna novedad para un juego actual. Si además consideramos que el engine está limitado a sólo cuatro jugadores, lo que se vende como una gran virtud no es nada más que un aspecto sin trascendencia.

En V-Rally, el modelo físico se ha simplificado más de lo debido. Ni siquiera existe la dosis mínima de coleadas, saltos y sensación de velocidad y confiar en que los diferentes tipos de clima agreguen algo de desafío es crearse falsas expectativas. Lo mismo ocurre en cuanto a las inútiles opciones para configurar el auto (suspención, relación de cambios y maniobrabilidad). En general, podría decir que no es más que acelerar sin miedo tratando de no chocar con los objetos que para peor se encuentran demasiado cercanos a la pista.

Con el nivel de gráficos que ofrece, V-Rally es un juego que nunca debió haber llegado a una PC. Las pistas poseen un abuso desmedido de gráficos en 2D de mediocre calidad que representan a árboles, decorados varios y sobre todo al público suicida que se encuentra a escasos metros del camino. Sólo las casas y formaciones rocosas están hechas con polígonos, pero las texturas son verdaderamente sencillas y poco atractivas. Lo peor son sin duda los fondos utilizados que simulan el cielo y los paisajes. Lo único que se podría rescatar son algunos efectos de luz así como también la representación visual de los estados climáticos como lluvia, nieve o neblina. Los autos tampoco sobresalen en el decadente nivel promedio. No poseen modelo de daños, reflejos y mucho menos vidrios transparentes. Demos gracias a que doblan las ruedas delanteras y prenden las luces traseras al frenar.

A pesar de la buena calidad de la música (a base de pistas de audio), no existe ninguna relación con lo que sucede en el juego. Es decir que el programa se limita a pasar un tema detrás de otro mientras que se corre una carrera, no importa cuál sea el circuito. El resto del sonido incluye sutiles ruidos ambientales y del motor. Es verdad que también escucharemos las poco constructivas indicaciones de un copiloto al cual no se tardará en querer callar ante la imposibilidad de bajarlo del auto.

Aún con sus propuestas multiplayer, V-Rally en su versión para PC puede pasar por desapercibido ante otros productos del mercado. Con suerte no llegará a ser más que un paso en falso en la exitosa historia de este juego.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de rally con carreras por diferentes regiones
LO QUE SI: La música. Juego entre dos con pantalla dividida. La variedad de autos y de escenarios.
LO QUE NO: Los gráficos. El modelo físico. El sonido.

49%

FICHA TECNICA

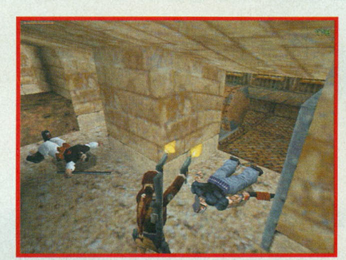
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Core Design / Eidos Interactive / Unisel
INTERNET: www.eidosinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 10 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

Tomb Raider II Gold



Por Durgan A. Nallar

Lara Croft, nuestra amiga profanadora de tumbas, vuelve para probar que las chicas son tanto o más valientes que los chicos cuando se trata de meterse en catacumbas, agarrarse a tiros con medio mundo y explorar un buque hundido en el fondo del océano, entre otras cosas.



En TR2 el objetivo de Lara es apoderarse de la Daga de Xian, un poderoso instrumento mágico que confiere el poder del dragón a quien ose clavárselo en el corazón. Aunque el juego no es tan entretenido como el primer Tomb Raider, es un muy buen producto que vale la pena intentar. Si no hemos tenido esa posibilidad antes, ahora es el momento apropiado, porque la edición Gold del juego viene acompañada de The Golden Mask, un CD extra que expande las aventuras de Lara a través de cuatro niveles repletos de misterio, probablemente algunos de los mejores de toda la saga.

Ambientado en el Mar de Bearing, el primer nivel, The Cold, Cold War, muestra a Lara encontrando un mapa cubierto de runas que señalan la existencia de la Máscara Dorada de Tornarsuk, un artefacto capaz de otorgar el poder de la resurrección. Lara deberá luchar contra otros cazadores de tesoros, conducir motos de nieve y encontrar la entrada oculta de una mina de oro. Fool's Gold, el segundo nivel, la pondrá a merced de animales y militares rusos. The Furnace of the Gods, el tercero, la meterá en más problemas cuando descubra que la mina ha sido construida en un asentamiento indígena sagrado. Finalmente, llegaremos a The Kingdom, una selva subterránea hogar del Yeti. Cada nivel de la expansión cuenta con un set de texturas propio y constituye un desafío ideal para quienes gustan de las aventuras de nuestra hermosa heroína. Sin embargo, si ya hemos jugado TR2, se deberá evaluar la posibilidad de no adquirir el juego otra vez sólo para acceder a The Golden Mask. XPC

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una edición especial de TR2 con cuatro niveles más.
LO QUE SI: Los nuevos niveles son excelentes.
LO QUE NO: Volver a comprar TR2 para jugar los niveles extras.

78%

PROMEDIO **89%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Legend Entertainment / Epic Megagames / GT Interactive / Edusoft
INTERNET: www.gtinteractive.com/unreal/missionpack
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet hasta 16 jugadores.

Unreal: Return to Na Pali

El regreso a la tierra de los Nalis... o al Infierno

Por Martín Varsano

Luego de atravesar esa pesadilla quedamos atrapados en la inmensidad del espacio, rezando para que alguna nave escuchara nuestras plegarias y nos rescatara para volver a casa. Lo que nunca pensamos es que no bien fuimos rescatados, ya estábamos en los planes para otra operación en el planeta en el cual vivimos tantos horrores, en esta ocasión para ubicar una nave llamada Prometeo, que según parece se les perdió ¿Y quién mejor que el gilazo que acaba de conocer el planeta para realizar semejante objetivo suicida?

Antes que nada vale la pena hacer una aclaración: Esta expansión corresponde al archiconocido arcade en primera persona llamado Unreal, por lo que tiene muchísimos puntos en común con el original. No hace falta que les diga que si no les gustó la temática del primer juego, esta expansión les va a producir una sensación semejante (aunque tiene algunas cositas nuevas). Por el otro lado, si disfrutaron como locos correr como sacados para sobrevivir al zarpazo mortal de un Skaarj, este Return to Na Pali viene al pelete para seguir internándose en este bellísimo planeta, dueño de una arquitectura de no creer. Yo obviamente me encuentro en el segundo grupo, así que perdonen si en ocasiones me pierdo describiendo las bondades del producto, pero es que siempre tuve la esperanza de ganar otro ticket para volver a este impresionante lugar...

¡Un médico para el dislocamiento de la mandíbula!

No bien instalamos la expansión -aunque llamarla de esta forma es casi un capricho, ya que no es necesario poseer el primer juego, y la instalación del Na Pali es prácticamente idéntica a la del Unreal, así que vayan liberando esos 500 megas- el juego nos muestra una escena que para los valientes que se aventuraron al final del primer juego es conocida: Nuestra nave de escape girando eternamente en un fondo estrellado, con unos asteroides que nos hacen compañía. Luego de vaya a saber uno cuánto tiempo, se han dignado a rescatarnos, pero con tan mala suerte que prontamente estaremos nuevamente en ese horripilante planeta del que ansiábamos escapar. El tema es bastante sencillo: Se ha perdido una nave en la superficie del planeta de los Nali (llamada Prometeo) y nosotros seremos los encargados de rastrear el área para encontrarla, ya que los escáneres de la nave no funcionan por la concentración de Tarydium. Esto ha puesto a nuestros salvadores de muy mal humor, y su amenaza de abrir una esclusa para dejarnos nuevamente en el espacio (pero sin traje) somos enviados nuevamente a la superficie del planeta, esta vez un poco más equipados: Un mísero rifle (el equivalente al revolvercito del Quake, pero que tiene la posibilidad de mutar con ciertos upgrades, para de esta forma ser un poco más interesante) y un traje de buceo, porque al parecer vamos a tener que ejercitar lo que aprendimos en la pileta del club en reiteradas ocasiones.



Los Skaarj son maestros en el arte de la evasión.

No bien comenzamos a recorrer los niveles, nos damos cuenta de que el unreal-engine daba para mucho más, y en esta oportunidad los diseñadores (un grupo seleccionado por la gente de Legend, responsables de esta expansión y del futuro Unreal 2, además del Wheel of Time, que no por casualidad utiliza el mismo engine) han puesto toda la carne en el asador, mostrándonos de qué es capaz. El resultado es realmente asombroso, aún teniendo en cuenta la belleza de los niveles del juego original.



Menos mal que nos separa este campo de fuerza...



■ Al finalizar la misión, podemos escuchar nuestros pensamientos en el log.

Hay que tener mucho ciudado y ser precavidos haciendo quicksave no bien tengamos un respiro, ya que la mayoría de los niveles están tan bien realizados que puede ocurrir que nos "colguemos" observando las texturas o los colores, cuando un desagradable alien decide que es momento de cenar, y que la comida está justo en la baldosa o roca que estamos pisando en este instante... o sea, somos el plato principal.

Como el original pero mejor

Uno de los aspectos más criticables del Unreal con respecto a juegos como el Half-Life era que la historia se iba desarrollando gracias a nuestro traductor universal, que no queda otra que leer cada vez que nos llama la atención. Obviamente el Return to Na Pali es parte de la misma hermandad, por lo que el traductor estará presente, pero como novedad cada vez que finalicemos un nivel, se puede oír el registro (o Log) de nuestro paso por el planeta, indicándonos los pensamientos de nuestro personaje. Algo que le suma un poco más de ambientación a la trama, aunque obviamente no tiene nada que ver con el arcade de Valve.

Como hice mención anteriormente, el juego comparte la mayoría de sus atributos con el anteúltimo patch del Unreal, así que si hace un tiempo que no veían estas modificaciones instaladas, se van a llevar una grata sorpresa, ya que los sonidos de todas las armas han sido modificados enormemente, y debo agregar que para bien. No sé exactamente cual es la razón, pero suenan mucho más poderosas. Por el otro lado, se han agregado tres nuevas armas: El lanza-cohetes (mucho más rápidos que los del Eight-Ball), el lanza-granadas (con dos modos de disparo, uno con la posibilidad de dejarla en algún sitio para detonarla cuando queramos) y por último un nuevo rifle, que no es muy poderoso pero escupe balas que da miedo. ¡Una auténtica lluvia de plomo! Las tres nuevas adquisiciones no mejoran ni empeoran absolutamente nada. A mi criterio son útiles pero bien podrían no haber estado, y eso no modificaría mi puntaje final.

Con respecto a los niveles, ya hablamos maravillas del diseño de los mismos, pero también vale aclarar que se han agregado nuevos lugares con modificaciones en la física como un lugar congelado, en donde patinamos continuamente y hay que tener mucho cuidado por dónde se pisa, ya que un paso (o se podría decir una patinada) en falso y estaremos haciéndole compañía a los peces. Como era de esperarse, aún existe la variación temática del juego original, por lo que pasaremos de lugares híper-tecnológicos a castillos medievales en un santiamén. Esto ayuda a que la cosa no se vuelva tan monótona, y no complica para nada la trama del juego.



■ Nuestra misión ha fallado. Habrá que buscar otro gil...

Los modos para varios jugadores

En esta ocasión se han agregado varios modos de juego en la categoría "Multi Player", aunque para nuestra desilusión no se incluye la chance de jugar en modo cooperativo (o sea, dos o más jugadores contra los aliens) con la posibilidad de continuidad en los mapas. Se puede jugar un mapa a la vez, pero para ser realista esto es lo menos práctico que haya visto en mi vida. Una lástima. De todas formas, se incluyen infinidad de modos para encuentros Deathmatch con bots o sin bots, en modos tan disímiles como el Gravity Match (la gravedad está alterada, por lo que prácticamente hay que acostumbrarse a los nuevos tipos de saltos y la respuesta de los contrarios) y el Marine Match, en el cual los bots (como es una costumbre, súper acelerados y muy difíciles de superar) forman un equipo contra los pobres humanos que pululan en la red (LAN o Internet).

En síntesis

Un producto imperdible para los que se habían quedado con ganas de más Unreal, y



■ Los escenarios del Na Pali son brillantes.

tal vez una buena ocasión para los que nunca pusieron un pié en la tierra de los Nalis (simpáticos aldeanos de buena voluntad, pero presas fáciles de los aliens). Obviamente el juego no tiene la garra del Half-Life ni la velocidad de los encuentros Deathmatch del Quake III Arena, pero su historia atrapante (con niveles hasta el momento insuperables) y los bots, que nos hacen el aguante sin quejas, hacen de este combo una apuesta más que recomendable.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una nueva oportunidad para hacer rodar algunas cabezas Skaarj.
LO QUE SI: El diseño de los niveles. La música (como siempre sensacional). La IA de los enemigos y bots. Los nuevos modos Deathmatch.
LO QUE NO: El modo cooperativo. No hay demasiados enemigos nuevos. Las armas de la expansión no son demasiado espectaculares.

89%

PROMEDIO **89%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Xatrix / Interplay
IMPORTA: CD Market
INTERNET: www.interplay.com/kingpin
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, aceleradora 3D CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet hasta 16 jugadores.



Kingpin

El violento y salvaje mundo del hampa urbano moderno

Por Maximiliano Peñalver

Bienvenidos a Poisonville (algo así como Villa Venenosa), un lugar del que ya por el nombre deberíamos desconfiar a la hora de mudarnos y definitivamente desistiríamos de hacerlo si nos mostrasen una fotito de sus calles y habitantes.

Poisonville deja a Fuerte Apache como Disneylandia ya que es, definitivamente, un lugar muy peligroso. No veremos a un solo policía en todo el juego y después de todo, sería un suicidio por parte de ellos ingresar en un lugar como éste. Aquí reina la desolación y como habitante del lugar, nuestro personaje no es tampoco una muy buena persona que digamos, de hecho es un muchacho bastante peligroso y vengativo, un gángster urbano hecho y derecho, que no duda en usar la violencia para aplacar la violencia. Nuestra aventura comienza pocos instantes después que dos matones del "Kingpin" terminan de molernos a palos, en una forma de "mensaje" bastante doloroso de que nunca más aparezcamos por Poisonville si pretendemos seguir respirando. Humillados y doloridos nos disponemos a poner fin a su reinado de poder corrupto y a recuperar en el camino nuestro honor perdido, sin darnos una idea del poder absoluto que este gangsta tiene sobre toda la barriada.

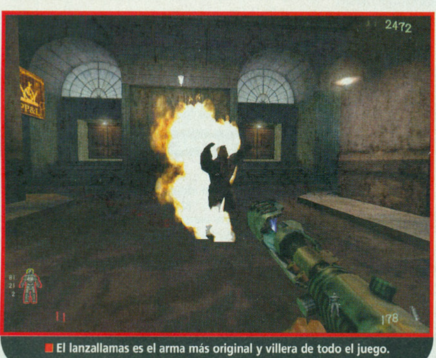


El parecido del jefe del juego con el de Pulp Fiction no debe ser casual.

Urban Gangsta's

Durante nuestro periplo a la capital del crimen, nos enfrentaremos a una cantidad numerosa (aunque no variada) de enemigos, aunque por suerte Kingpin se abre del estilo clásico de estos juegos en los que lo único que podemos hacer es dispararle a todo el mundo. En una idea que la gente de Xatrix tomó "prestada" del Half-Life y sin dudas mejoraron, ahora podemos contratar a personajes que aunque serán manejados por la computadora, nos brindarán una gran ayuda a la hora de enfrentarnos a grupos numerosos de enemigos. Aunque sólo podemos contratar a un máximo de dos personas a la vez, éstas no se limitan a pegar un par de tiros, sino que serán capaces de dejar la vida por nuestra causa. Además (a diferencia de los NPC del Half-Life) nos seguirán a cualquier parte. Si es necesario subirán escaleras o saltarán precipicios, y si los perdemos de vista, casi siempre serán ellos mismos los que vendrán a nuestro encuentro, dotando al juego de una novedosa sensación de trabajo en equipo. Toda innovación tiene su desventaja y en este caso se traslada a que en ocasiones a nuestros compinches les agarra la chiripiorca y se quedan como tarados en un nivel anterior o se plantan en el camino sin dejarnos pasar, aunque como dijimos, no es habitual que suceda.

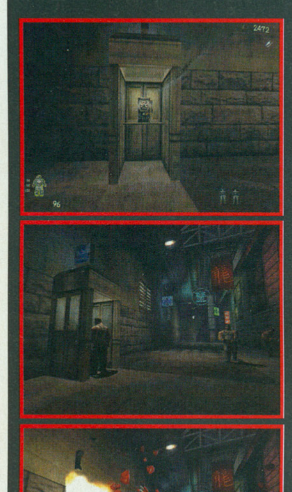
También ayuda a la ambientación el hecho de poder hablar con todos y cada uno de los personajes con que nos encontremos. Aunque hay que tener en cuenta que no es una aventura gráfica y las conversaciones serán mínimas.
Para comunicarnos podemos utilizar dos teclas básicas. Con la gente normal una sirve para réplicas positivas y otra para las negativas, y en el caso de que nos estemos dirigiendo a miembros de nuestra pandilla serán para indicarles que nos sigan o que nos esperen



El lanzallamas es el arma más original y villera de todo el juego.

Una voz en el teléfono

En Kingpin, un acto cotidiano tan trivial como atender el teléfono se vuelve algo realmente peligroso. ¡Recuerden grabar ante situaciones sospechosas!



en el lugar. También existe una tercera tecla que sirve para darles órdenes específicas a nuestros pandilleros como que abran una cerradura, caja fuerte o directamente que ataquen a un enemigo en particular.

Como comentábamos, debido a la ambientación realista del juego, no veremos una gran variedad en el tipo de enemigos, todos serán seres humanos (femeninos y masculinos) casi todos similares a roperos de dos metros, salvo por unos perros bastante bravos que aparecen en algunos escenarios para intentar mordisquearnos los tobillos y otras partes bastante más importantes.

Nunca está de más aclarar que el juego contiene escenas y lenguaje extremadamente adulto, y aunque posee una opción "liviana" ésta limita la idea original del juego haciéndole perder el sentido a la historia y a las situaciones. La elección es clara, si les molestan los insultos o la sangre, vállanse olvidando del Kingpin. La sangre que corre durante el juego serviría para suplir a varios bancos de dadores durante años y los insultos que escucharán son los que el inconsciente colectivo les remiten a los marineros ¿vaya uno a saber por qué?



La excesiva violencia hace de Kinpin un título sólo para adultos.

Vamos de shopping

Otro de los aspectos novedosos es la erradicación de armas y munición tiradas en cualquier lugar. Detalle bastante ridículo que se mantiene hoy en día en estos juegos. En Kingpin las armas sólo las podemos conseguir quitándoselas a un enemigo, en algún deposito o podemos comprarlas en alguna sucursal de Pawn-o-Matic, unos negocios especializados en la venta de todo tipo de armas, municiones, escudos, energía y accesorios. De hecho algunas de ellas las podremos conseguir más rápido comprándolas en estas tiendas que esperando a obtenerlas de cualquier otra forma.

Hablando de armas, déjenme decirles que este juego incluye las clásicas de este tipo de juegos, pero muy bien hechas. Salvo el lanzagranadas, que aunque posee un efecto muy bonito cuando explota, nos da pocas probabilidades de embocar una granada en el radio en que se encuentran los enemigos, sobre todo gracias a que parece que estuvieran hechas de goma por como rebotan. De hecho es muy probable que si lo utilizamos en un lugar cerrado, los que terminemos volando por el aire (en pedacitos) seamos nosotros.

Como no podía ser de otra manera, las armas con que nos veremos la mayor parte del tiempo serán la clásica Shotgun (aunque para que sea efectiva hay que efectuar varios impactos sobre nuestros enemigos, salvo que les pongamos el caño en la sabiola) y la Heavy Machinegun, muy efectiva aún a distancia y que con pocas balas (dispara ráfagas de 3) puede eliminar al más duro de los enemigos. Por otra parte los combates son una absoluta villerada, con frecuentes desmembramientos de enemigos consecuencia de una descarga demasiado cercana u horribles trozos de carbón humano tras rociar a un pobre desgraciado con el lanzallamas (sin dudas el arma más original de todo el juego). Un consejo: Generalmente conviene prender fuego a los enemigos y mientras corretea por ahí como una antorcha humana "finiquitarlo" de un buen balazo. Ni se imaginan con la "calentura" que los atacará si llega a sobrevivir a la llamarada.

Como habrán leido, estuvimos hablando de "contratar" gente o "comprar" armas y munición. Esto nos lleva a otro de los aspectos innovativos del juego, la inclusión del dinero. Al vil metal lo podemos encontrar en cantidad variable en los cadáveres de nuestros adversarios (basta con agacharse y usar la tecla de "acción" sobre ellos) o si queremos un botín





Si estos aspectos hubieran estado un poco más pulidos nos encontraríamos ante un juego muy superior, incluso hubiera sido un candidato a destronar a Half-Life, el actual rey de los arcades 3D, o por lo menos al que lo sigue en la escala: Unreal.

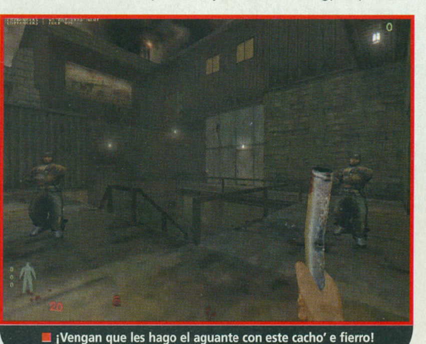
Los requerimientos mínimos tampoco ayudan demasiado y un equipo inferior al recomendado influirá en que jugarlo sea una verdadera pesadilla en cámara lenta.

más importante hay un par de cajas fuertes en el juego que ayudarán a incrementar nuestras arcas mucho más rápido.

Ciudad de pobres corazones

El nivel de decadencia impregnado en cada uno de los escenarios del juego, nos pone la piel de gallina, sobre todo cuando los recorremos por primera vez, frotándonos los ojos ante la incredulidad de encontrarnos ante el viejo y una vez más irreconocible engine del Quake II. Todos los escenarios son realmente espectaculares, pero especialmente el nivel de la ciudad portuaria se lleva las palmas en cuanto a ambientación, sobre todo por un impecable uso de texturas con un altísimo nivel de detalle. Además recordemos que este es el primer juego de calidad que se toma el trabajito de recrear el mundo en el cual vivimos y no naves espaciales o planetas perdidos. Kingpin posee 24 niveles divididos en 6 episodios y aunque esto parezca mucho, realmente no lo es. Dos días de juego a full y en el nivel de dificultad Medium es todo el tiempo que una persona con experiencia necesita para terminarlo.

A esto hay que sumarle que entre sus pocos defectos, la historia no es tan sólida como parece en un principio. Para empezar, casi siempre que terminamos un episodio, en el comienzo del siguiente estamos en un lugar completamente distinto y no sabemos, cómo, cuándo ni por qué llegamos allí. Ni que hablar del final, que dejará con la boca abierta a más de uno, y no necesariamente por lo bueno.



¡Vengan que les hago el aguante con este cacho' e fierro!

Turn off the radio, mo#@$ fu@$#

A la hora de la música, Xatrix consiguió que la banda Cypress Hill aportara tres temas de su último lanzamiento (Cypress Hill IV) para la ocasión. Aunque en un principio uno dice ¡wauw! al apreciar cómo se complementa el estilo de la música de CH con lo que se representa en pantalla, pensamos que ni siquiera los ultra-mega-fanáticos podrán soportar más de diez minutos antes de desactivarla, en parte debido a lo repetitiva que se torna, pero sobre todo porque no nos deja escuchar lo que está sucediendo a nuestro alrededor. Por otra parte el sonido del juego es maravilloso, desde los efectos de las armas al dispararse, hasta las voces de los personajes perfectamente acordes a lo que representan. Sin dudas un gran trabajo de casting que se ve recompensado en la ambientación tan lograda del juego. Inclusive hay algunas voces que son imitaciones de las de actores de películas tipo Pulp Fiction, y de hecho el Kingpin que nos mandó a que nos den con un caño tiene un gran parecido (por no decir que es idéntico) con el capo de Travolta y Samuel F. Jackson en esa misma película.

Multiplayer

El engine del Quake II a la hora del Multiplayer es casi infalible. Pero hoy por hoy, con el test del Quake III en la mano queda en evidencia que a la hora del deathmatch id Software ya avanzó mucho en esta materia y la adrenalina corre en mayores cantidades con su nuevo engine. Pese a esta acotación, no significa que este modo del Kingpin sea malo o aburrido, lo que sucede es que se siente algo "light". Básicamente tenemos dos modos, el clásico Deathmatch y una versión muy similar al Capture The Flag, que consiste principalmente en robar dinero del equipo adversario y depositarlo en nuestra propia caja fuerte. Este modo en particular tiene unas cuantas vueltas de tuerca interesantes, y si tenemos la posibilidad de jugarlo en Internet (viene incluido el GameSpy por lo que lograrlo se convierte en una pavada) se vuelve bastante interesante.

Es interesante destacar que para la creación de nuestro personaje en este modo, contamos con una gran cantidad de vestimentas, gorros, sombreros y accesorios, todos muy convincentes permitiéndonos crear más de cien personajes distintos.

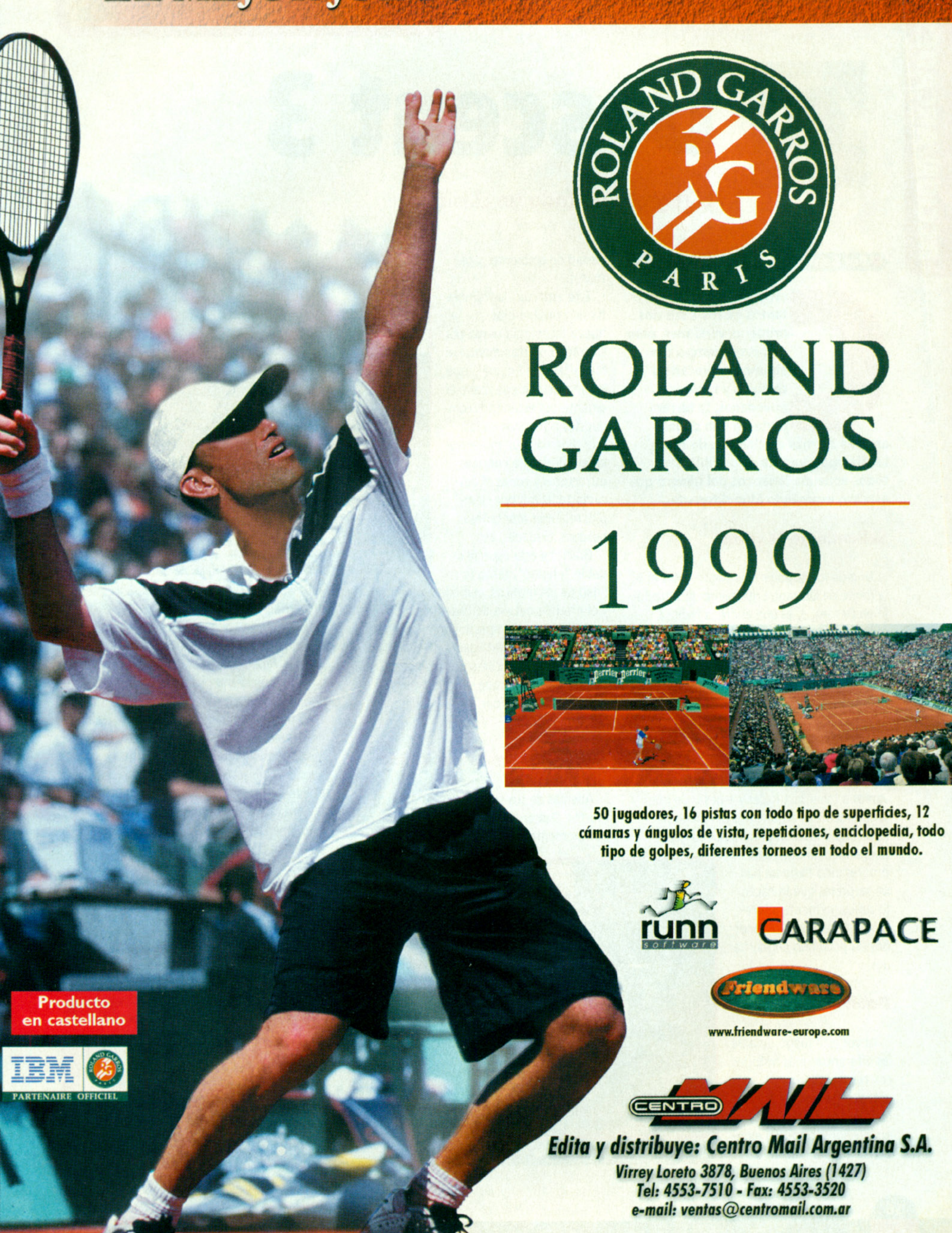
Está todo dicho

Kingpin es un juego que se destaca ampliamente en su modo para un solo jugador y una opción valida en multiplayer, que aún con las fallas descriptas en este review no desmerece en absoluto la esperanza que se depositó en él. Obviamente podría haber sido un producto superior si el argumento fuera más contundente y tuviera algunos niveles más, pero así como está es un excelente producto para los fanáticos del género y un ejemplo a seguir por los colegas de Xatrix en sus aspectos novedosos. Muy recomendable.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer arcade 3D creado UNICAMENTE para un público adulto.
LO QUE SI: Gráficos, ambientación y sonido. Buena implementación de NPC. Excelente performance de las armas, en especial del lanzallamas que es simplemente maravilloso.
LO QUE NO: El argumento se viene progresivamente a pique. El final... ¿Qué final? Es un juego relativamente corto.

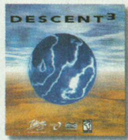
89%


EL MEJOR JUEGO DE TENIS PARA TU PC
ROLAND GARROS
RG
PARIS
ROLAND GARROS
1999
50 jugadores, 16 pistas con todo tipo de superficies, 12 cámaras y ángulos de vista, repeticiones, enciclopedia, todo tipo de golpes, diferentes torneos en todo el mundo.
runn software
CARAPACE
Friendware
www.friendware-europe.com
CENTRO MAIL
Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.
Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427)
Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520
e-mail: ventas@centromail.com.ar
Producto en castellano
IBM
PARTENAIRE OFFICIEL

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Outrage Entertainment / Interplay / Unisel
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, Placa de sonido, Windows 95/98, 300 MB libres en el disco rígido, Placa 3D.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet.





Descent 3

El regreso de todo un clásico

Por Santiago Videla

Con el estilo que le dio tantos éxitos a sus dos primeras versiones, pero al mismo tiempo con algunos importantes cambios y muchas novedades, la tercera parte de uno de los arcades 3D más alucinantes de todos los tiempos, ya está disponible para todos aquellos fanáticos del género que estaban esperando algo diferente.

Saliendo de la rutina

Uno de los cambios más importantes que la gente de Outrage Entertainment introdujo en Descent 3, es que ahora la tediosa, monótona y por momentos embolante rutina de buscar el generador principal de cada nivel, destruirlo y encontrar la salida antes de que todo vuele, ha sido reemplazada por misiones con una muy buena variedad de objetivos y con una estructura muy interesante.

Por otro lado, ahora hay una historia que le da un poco más de sentido a todo lo que vamos a tener que hacer y a pesar de que seguramente el argumento del juego no será candidato a un premio por su genialidad, a medida que vamos progresando tiene un par de sorpresas que lo hacen lo suficientemente interesante como para mantenernos un poco más enganchados.

Doble tecnología

Al ver este juego, una de las diferencias más notorias con respecto a sus antepasados es que ahora la acción se desarrolla tanto en interiores como en exteriores, en una enorme variedad de ambientes y terrenos.

Este espectacular cambio ha sido posible gracias a la nueva tecnología usada por Outrage Entertainment, llamada "Fusion Engine", que le permite al juego manejar gigantescos escenarios compuestos por zonas en las que tenemos que movernos en el interior de enormes estructuras y zonas al descubierto, como por ejemplo: regiones montañosas, bosques, ciudades, etc.

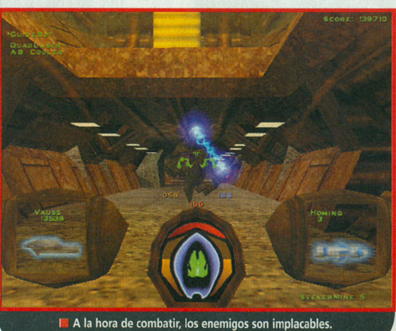


La variedad de escenarios y ambientaciones es excelente.

Gracias a esta especie de doble "engine", tanto la calidad de los gráficos, como la ambientación y el nivel de detalle de cada escenario es verdaderamente impresionante, además permite usar una variada gama de avanzados efectos especiales como por ejemplo: Lluvia, niebla, superficies que se reflejan, transparencias, humos, partículas y un montón de cosas más.

Una opción más que válida

Además de sus sorprendentes gráficos y efectos, Descent 3 tiene una de las mejores y por momentos más implacables inteligencias artificiales a las que me haya tenido que enfrentar, ya que sin importar el nivel de dificultad en el que estemos jugando, los enemigos suelen esquivarnos y atacarnos de las más variadas formas, incluso se esconden y escapan para ir a buscar refuerzos.



A la hora de combatir, los enemigos son implacables.



En cuanto a las modalidades "Multiplayer", también disponemos de una muy buena variedad de opciones, y si tenemos la posibilidad de jugarlo entre varias personas o a través de Internet, la cosa se puede llegar a poner realmente buena.

Obviamente la calidad tiene su precio y casualmente uno de los pocos problemas que tiene Descent 3 es que sus requerimientos de hardware para correrlo sin problemas son bastante elevados, pero igualmente si ustedes poseen un equipo lo suficientemente bueno como para correrlo, les aseguro que este juego es de lo mejor, así que vayan teniéndolo en cuenta para la próxima vez que salgan de compras.

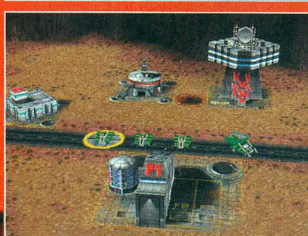
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La tercera parte del Descent.
LO QUE SI: Los gráficos. Los efectos. La inteligencia artificial.
LO QUE NO: La dificultad. Los elevados requerimientos de hardware.

90%

ES HORA DE TOMAR EL DESTINO DE LA TIERRA EN TUS PROPIAS MANOS.







En el año 2085 el Colapso llegó rápidamente. Solo unos pocos tuvieron la fuerza e inteligencia para reconstruir el mundo después del holocausto nuclear. Vos fuiste uno de ellos...

WARZONE 2100

ESTRATEGIA DE ALTURA

Pedro de Mendoza 679 (1156) - Capital Federal. Buenos Aires, Argentina
Teléfono: 4309-8200 / Fax: 4307-1043 - email: info@unisel.com.ar



EIDOS INTERACTIVE

¡VA A LA GUERRA!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Appeal / Infogrames / Edusoft
INTERNET: www.outcast-game.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 550 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

DEMO EMUEL CD!



Outcast

El fascinante mundo de Adelpha





El Twôn-Hâ atravesaba los sembradíos de arroz en dirección al campamento. Mogi lo espoleó tratando de apurar el paso, acalorado, cuando una cegadora luz llenó el aire frente a él. Un sonido vibrante recorría Shamazaar. El guardia descendió del reptil y desenfundó su arma. Un objeto metálico había aparecido de la nada frente a él. Mogi abrió fuego sin dudar. En el otro lado del universo hubo una silenciosa explosión, y dos segundos más tarde el tiempo y el espacio se rasgaron como una delicada cortina de seda.

El mundo de Adelpha se divide en cinco diferentes regiones. La aventura da comienzo en el nevado campamento del Guardián, a donde somos arrojados desde nuestro propio universo. Representamos el papel de Cutter Slade, un sujeto especializado en tareas militares de alta complejidad. Cutter es enviado al universo paralelo bautizado como "Adelpha" (hermano, en griego), con la misión de recuperar y reparar una sonda utilizada para explorar el nuevo entorno. Cristóbal, la sonda, ha sido destruida por un nativo y el resultado es una anomalía espaciotemporal que amenaza con devorar la Tierra y a todo lo que la rodea, así como a la misma Adelpha, a menos que pueda ser regresada sellando el túnel entre ambos mundos, un colosal vórtice de energía creciendo sobre el Polo Norte terrestre. Además de Slade, otras tres personas han sido enviadas a Adelpha, todos ellos científicos, con el mismo objetivo (y alguna sorpresa).

Muchos cabezones

Slade despierta en la cabaña del Guardián, y lo primero que ve es a un humanoide que insiste en llamarlo Ulukai, el Elegido. Parece que Slade figura en las profecías de Adelpha, como todo héroe que se precie de tal. El Guardián le explica que su mundo se encuentra bajo la tiranía de uno de los suyos, pero que él y su pueblo ejercitan una resistencia pacífica. Dice que el Ulukai ha venido a liberarlos. Slade no quiere saber nada de profecías, sólo desea recuperar la sonda. Desesperado, el Guardián le propone un trato: Ulukai libera a los Talan -los nativos de Adelpha- y los Talan a cambio recorrerán Adelpha por cientos en busca de la sonda. Slade se entera además de que sus herramientas y armas han quedado esparcidas por todo ese mundo gracias a las bondades del vórtice. Slade acepta, aunque de mala gana.

A continuación deberemos cumplir un entrenamiento en manos del hijo del Guardián, que incluye disparar con nuestra arma básica, saltar obstáculos, bucear y moverse con sigilo. Esta última no es sencilla, porque deberemos arrastrarnos alrededor del instructor sin que éste nos vea hasta alcanzar una fruta a los pies del Talan. Aprender a pasar desapercibidos es indispensable a lo largo del juego, por lo menos hasta que obtenemos armas poderosas. Superadas las pruebas (o cuando el instructor se canse de nosotros, por brutos) volveremos a hablar con el Guardián y éste finalmente activará el portal que nos teletransportará a Shamazaar, la primera de las otras cuatro regiones que exploraremos.

Planeta hermano

Cada región es distinta una de otra, con su propio aspecto, flora y fauna. Los Talan las habitan trabajando y viajando a pie o con unos reptiles de carga llamados Twôn-Hâ. En Shamazaar los nativos cosechan arroz para los ejércitos del tirano, de manera que nuestra prioridad será convencer al líder Talan de que pare la recolección del alimento con el fin de debilitar a los soldados, una tarea que nos llevará largas horas interactuando con decenas de Talan y cuidando de no ser descubiertos o eliminados por los soldados, que ya saben de nuestra presencia en Adelpha (no fuimos nada silenciosos al llegar). La libertad de acción que tenemos en Outcast es total. Podemos hablar con los nativos y ayudarlos con sus problemas, podemos asesinarlos, robarlos e ignorarlos; de cualquier forma nuestra reputación nos precederá a donde vayamos, facilitando o complicando las cosas. Todo depende de nosotros. Si somos despiadados, pronto la vida se nos hará muy difícil, cuando tanto los nativos como los soldados, además de algunos animales con hambre, traten de acabar con nosotros apenas nos vean, oigan u olfateen.

Outcast se puede jugar desde dos puntos



El Twôn-Hâ de las cinco y cuarto.

de vista, tanto en tercera persona, a lo Tomb Raider, como en primera persona. En medio hay varias cámaras que podemos utilizar a gusto. Slade puede correr, saltar, trepar, arrastrarse y luchar con cinco tipos de armas, incluyendo un precioso lanzallamas y un revólver con mira láser. El sistema de combate es fluido y uno de los mejores desde Heretic II; el juego apunta en línea vertical al enemigo, pero la horizontal depende de la habilidad y los nervios.

Las regiones de Adelpha se comunican entre sí con portales teleyectores que una raza ya extinta de Adelpha construyó milenios atrás. De esa forma podemos viajar rápidamente entre regiones con el objeto de investigar sobre el destino de la sonda o para ayudar a los Talan. No es necesario seguir un orden determinado para finalizar la aventura, por lo que podemos viajar a voluntad. A veces los nativos de una región nos piden cosas que están en otra, o debemos viajar en busca de alguien que nos venda armas más poderosas, o encontrar información crucial. Son tantas las actividades que podemos hacer, que sería imposible recordarlas sin la ayuda de nuestra agenda de viaje y del mini diccionario con los términos más difíciles que Slade carga en su nutrido inventario. También disponemos de un escáner con varios aumentos que nos servirá para escondernos de los soldados y ubicarnos en el mapa. ¡Ulukai no es tonto!





Una manera rápida de viajar entre los portales es a lomos de un Twôn-Hâ, una vez que podemos afrontar la compra de uno de los horribles sacos empapados con el olor de una hembra madre. Cuando un Twôn-Hâ olfatea uno de esos sacos, se deja montar y nos lleva a los saltos por toda Adelpha.

Astuta GAIA

Una da las características más revolucionarias de Outcast es la Inteligencia Artificial del juego. Los nativos se conducen de acuerdo a sus necesidades (sed, enojo, dolor), llevando adelante su vida aún en nuestra ausencia. Lo mismo ocurre con los animales, que cazan para comer en lugar de quedarse esperando nuestra presencia, atacan en manadas, retroceden, se organizan y vuelven; y los soldados, que pueden quedarse dormidos, charlar, procurarse comida y correr en ayuda de un camarada u ocultarse cuando se quedan sin municiones. Los soldados jefes, desde luego, son mucho más astutos y pelean mejor. La sensación de que Adelpha vive y respira ha sido lograda a la perfección.

Outcast está lleno de sorpresas y, sobre todo, de experiencias. En cada ciudad (sólo el mundo bosque de Okaar no cuenta con ciudades) hay algunos Talan capaces de fabricar municiones y remedios para nosotros, si les llevamos los elementos apropiados, y otros que pueden sanar nuestras heridas. Algunos están para contarnos chismes, y otros para molestarnos, como el nativo que toca una flauta en la ciudad del desierto, Talanzaar, una melodía interminable que por momentos ¡es similar a la banda sonora de Star Wars! Sólo se callará cuando le demos dinero...

Paradise

El engine gráfico, por su parte, es el complemento ideal para una aventura de la magnitud de Outcast. Paradise utiliza la tecnología Voxel Space, mezclada con tecnología poligonal basada en captura de movimientos reales para los personajes y animales, pero no es la misma Voxel que conocemos; ésta es una de las más sólidas, no pixeladas y vívidas jamás vista. Los paisajes son simplemente preciosos. Todo el terreno visible, excepto el firmamento, existe, a 16 bits y con sombras y reflejos. Si hay una montaña en el horizonte, podemos ir hacia ella, por ejemplo. La tecnología Voxel no utiliza aceleración por hardware, debido a la necesidad de crear paisajes amplios, detallados y a cielo abierto, algo imposible para las actuales placas de video aceleradas que sólo pueden dibujar polígonos grandes y ángulos rectos, con lo que ningún paisaje abierto quedaría tan vital como el de Outcast. La contra, sin embargo, es que requiere un procesador potente, en especial con soporte MMX, para funcionar con el máximo realismo gráfico. Sin embargo, tomándose el trabajo de configurarlo, el juego corre satisfactoriamente en un Pentium 200 o similar, aunque habrá que apagar algunos de los efectos más impresionantes, como el del agua, que en alta resolución puede ondular y reflejar el cielo y los dos soles de Adelpha con un realismo asombroso. Los efectos de sonido y las voces son impecables, sin duda actuadas por profesionales. El engine soporta audio posicional, para quienes dispongan del hardware necesario, y ambienta con la maravillosa música ejecutada por la Orquesta Sinfónica de Moscú, un regalo para los oídos y el brutal golpe de gracia para ahogarnos en una experiencia fascinante.

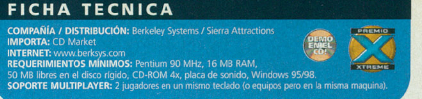


Outcast permite interactuar con casi 600 personajes.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura inteligente y repleta de atmósfera.
LO QUE SI: Argumento sólido. Sorprendente Inteligencia Artificial. Vastos escenarios abiertos. Gráficos, sonido y voces espectaculares. Música excelente. No requiere placa aceleradora de video.
LO QUE NO: Altos requerimientos de hardware. La tecnología de Voxels todavía debe mejorar.

92%



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Berkeley Systems / Sierra Attractions
IMPORTA: CD Market
INTERNET: www.berksys.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 50 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en un mismo teclado (o equipos pero en la misma maquina).



Austin Powers: Operation Trivia

Una excelente excusa para dejar por unas horas los frenéticos encuentros Deathmatch y usar un poco el marote

Por Maximiliano Peñalver

En Grupo4 extrañábamos los juegos de Berkeley. Después de aprendernos de memoria todos los eventos del HeadRush o de You Don't Know Jack: The Ride, necesitábamos otra dosis de preguntas y respuestas.

Muchos dirán: los de la editorial están realmente locos... ¿preguntas y respuestas? ¡Qué aburrido! Eso exactamente pensábamos nosotros acerca de estos juegos hasta que apareció el primer You Don't Know... y es que los creadores de esa saga y de este impecable Austin Powers: Operation Trivia si que saben hacernos reir mientras jugamos, cosa no muy frecuente ni fácil de llevar a cabo en el mundo de los juegos, ¿o no?

Para ser partícipe de la fiesta, lo único realmente imprescindible es saber leer y entender inglés, y es definitivamente un plus conocer "algo" de cultura popular yankee, sobre todo por las preguntas sobre programas de T.V., películas, cantantes, etc.

¡One million dollars!

Aunque el nombre y la caja del producto con Austin Powers y el Dr. Evil como las caras visibles puede llevar a cometer el error de pensar que las preguntas sean exclusivamente sobre las dos películas de Austin Powers, esto no es así, ni mucho menos. La idea es utilizar a los personajes (sobre todo al Dr. Evil que es simplemente desopilante) como eje cómico del juego, y de los cientos de preguntas que se incluyen, sólo un porcentaje muy pequeño está dedicado a la saga. El nivel de dificultad de los eventos varía según el tópico y sobre todo sobre la época a que se refiere la pregunta y nuestra edad en particular. Aunque nos desafía a demostrar nuestros conocimientos entre 4 décadas (60's, 70's, 80's y 90's) los temas que toca por lo general son bastante conocidos y populares, aunque deben tener en cuenta la recomendación anterior del idioma.



Do i make you horny, baby? Do i?

AP: OT se puede jugar solo, aunque la verdadera diversión radica en desarrollar una competición entre dos personas. También es posible formar equipos (siempre en número par) para que el juego sea algo cooperativo y se ayuden entre los integrantes a la hora de contestar las preguntas. A los ya clásicos modos de juego de los antecesores, ahora encontramos algunas variantes muy interesantes. Para empezar el evento final tradicional conocido como "Jack Attack" ahora se transformó en "Crazy Chain", en el que los dos jugadores/equipos deberán contestar una cadena de preguntas en forma simultánea en la que cada acierto les reportará (aquí hay que usar la imaginación y recordar el acento de Dr.Evil) "Five million dollars". Una cifra bastante elevada en comparación con los premios de los otros eventos, prácticamente convirtiendo a este "Crazy Chain" en el momento decisivo para asegurarse el triunfo. También encontraremos el Stop `n` Go Go! en el que tendremos que identificar los cuatro ítems correspondientes y evitar seleccionar los tres que figuran para despistar, o el dificultoso Keep Away en el que deberemos ser muy rápidos mentalmente para "quedarnos" con los objetos que pertenecen a la categoría asignada a nuestro equipo y desechar los del contrario. Todo un reto de coordinación entre el cerebelo y nuestros dedos.

Operación: ¡Comprarlo ya mismo!

El diseño sigue siendo al igual que sus antecesores: ESPECTACULAR. Todas las voces y efectos de sonido son de una calidad jamás vista en este tipo de juegos y algo que vemos muy lejos de ser superado. Ahora lo único que les queda es probar la demo que se encuentra en el CD de este mes y si les gusta, ya lo saben Austin Powers y el Dr. Evil los esperan para que se unan a su causa y de paso desempolven un poco el cerebelo de tantos misilazos y frags.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor (hasta el momento) de los juegos de este estilo de Berkeley Systems.
LO QUE SI: El humor desopilante que recorre todos y cada uno de los eventos del juego. Preguntas muy interesantes y algunas muy nostálgicas sobre videojuegos de los '70 y de los '80. Las voces, el sonido y el diseño de las pantallas.
LO QUE NO: Que uno tenga que jugar del lado de Austin Powers, queremos al Dr.Evil!!! o por lo menos a su hijo clonado al 10% Mini-me...

92%

PROMEDIO
91%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Activision
IMPORTA: CD Market
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, Placa 3D, 450MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet (TCP/IP), LAN.





Heavy Gear II

Finalmente, la paciencia de todos los fanáticos de Heavy Gear tuvo su recompensa

Por Santiago Videla

Ya era hora, porque después de haber pasado mucho tiempo desde los primeros anuncios, por momentos daba la impresión de que el proyecto se había quedado estancado, pero afortunadamente nada estuvo más lejos de la verdad que esto.

Como sea, Heavy Gear II por fin está entre nosotros y en lo personal, realmente logró sorprenderme, ya que superó todas las expectativas que tenía hasta el momento (que ya de por sí eran bastante altas), y a partir de aquí voy a contarles por qué.

Un giro bastante interesante

En Heavy Gear II, la acción se desarrolla algunos años después del final de la versión anterior y en este caso, la creciente amenaza de una invasión masiva al planeta Terra Nova, por parte de las fuerzas de la Tierra, ha obligado a las facciones que anteriormente luchaban entre sí, a unirse para enfrentar al enemigo común.

Si bien Heavy Gear 2 está ambientado en el mismo universo que su antecesor, esta vez la gente de Activision decidió hacer un par de cambios en cuanto al estilo del juego y gracias a eso han logrado que este título enfoque la acción desde un punto bastante diferente al de los demás simuladores de este tipo.

En este juego, el éxito en la gran mayoría de las misiones depende pura y exclusivamente de la habilidad que tengamos para evitar ser detectados por el enemigo y de nuestra precisión en el momento de disparar, porque ahora vamos a estar al mando de un equipo de las fuerzas especiales de Terra Nova, destinado a operar detrás de las líneas enemigas y como se podrán imaginar, los enfrentamientos directos en estas condiciones pueden resultar perjudiciales para nuestra salud, especialmente porque la inteligencia artificial de los enemigos es bastante buena y en la mayoría de los casos tienden a dispararnos en las zonas críticas de nuestra armadura.

Sin temor a equivocarme, creo que las misiones en sí son uno de los aspectos más sobresalientes del juego, ya que además de ser de lo más variadas, siempre nos tienen preparadas un par de sorpresas que nos obligarán a improvisar si es que queremos terminar en una sola pieza.

Tendremos que hacer misiones en todo tipo de terrenos, incluso bajo techo.

Ya desde las etapas de entrenamiento, el juego nos prepara para que sepamos cómo y cuándo usar las distintas habilidades de nuestros "Gears" (robots), para que después no nos tomen por sorpresa.

Uno de los agregados más alucinantes que tiene Heavy Gear II, es que además de la gran variedad de misiones en todo tipo de terrenos y condiciones climáticas, también vamos a tener que aprender a maniobrar en gravedad cero, porque en algunos de los niveles más avanzados nos vamos a encontrar en pleno espacio, caminando sobre el casco de gigantescas naves o infiltrándonos en el interior de bases orbitales.



Siempre es mejor apuntar con una mira telescópica.

Sólo para entendidos

Desde el momento en el que empezamos a jugar, este juego nos ofrece la opción de configurar manualmente todo el equipo y los subsistemas adicionales que vamos a usar en nuestro "Gear" antes de cada misión. A pesar de que podremos seleccionar diferentes versiones ya equipadas, casi todas ellas son muy básicas y por ese motivo, si no seleccionamos nosotros mismos el equipo más adecuado para cada necesidad, no vamos a poder llegar muy lejos, por más que lo intentemos una y otra vez.

Otro detalle que tiene el juego es que en las misiones en las que podemos llevar a varios acompañantes, la computadora no los asigna automáticamente, sino que nosotros vamos a tener que elegirlos personalmente, lo que sin duda nos da la posibilidad de



■ Los combates en gravedad cero son algo realmente espectacular.

hacer las cosas como se nos antojen, pero al mismo tiempo puede llegar a complicarle la vida a aquellos menos experimentados.

El lado oscuro de Activision

Como principal novedad, Heavy Gear II es el primer título en usar la tecnología 3D más reciente que desarrolló esta compañía y a juzgar por los espectaculares resultados que demostró en este juego, es muy probable que este nuevo "engine" se convierta en el niño mimado de Activision.

La tecnología a la que me estoy refiriendo es conocida con el nombre "Dark Side" y una de sus características más importantes y que es bastante evidente en este juego, es que entre otras cosas permite usar formas y modelos con un alto nivel de complejidad, tal y como lo pueden ver en las distintas imágenes.

Otra de las ventajas de "Dark Side" es que emplea un nuevo y avanzado sistema de partículas, gracias al cual podremos ver impresionantes efectos especiales, como por ejemplo: Explosiones, humos, chispas y hasta la sangre de los diminutos soldados, cuando los bajamos de un cañonazo.

Además de la excelente calidad de sus gráficos, los movimientos de cada "Gear" en cualquiera de sus modalidades, están muy bien hechos y la forma en la que reaccionan, caen y se levantan cuando reciben un impacto es muy real.

En definitiva

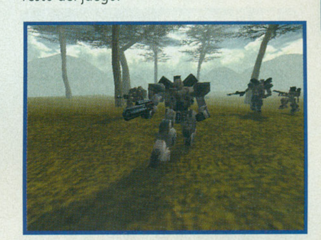
Obviamente no todo por aquí son alabanzas, y tarde o temprano tenían que llegar los palos correspondientes, así que vamos por partes.

Sin dudas, el punto más flojo del juego son las modalidades "Multiplayer", ya que en la mayoría de sus opciones, los terrenos en los que combatimos son muy reducidos y el juego no resulta interesante.

La única excepción en este caso es un modo llamado "Strategic", en el que tendremos que destruir la base de los contrarios, pero la única forma de que la cosa se ponga buena en esta modalidad es jugándolo con 2 equipos de por lo menos tres personas como mínimo, cosa que no todo el mundo puede hacer.

El otro palo va para la imposibilidad de grabar el juego durante las misiones, y a pesar de que esto no desmerece al juego para nada, puede complicarle mucho las cosas a los jugadores con menos experiencia.

La última crítica va para la secuencia del final, especialmente porque los va a dejar muy calientes, esperando que salga una expansión y además no está a la altura del resto del juego.



De todas formas, creo que la gente de Activision hizo un gran trabajo con Heavy Gear II y en mi opinión, este juego tiene algunas de las misiones más espectaculares y elaboradas que me hayan tocado jugar en un título de este tipo, cosa que lo convierte en algo muy recomendable, sobre todo si lo que están buscando es un simulador de robots más dinámico, con una ambientación de película y por qué no decirlo, con un cierto aire a homenaje a la serie Robotech.

Nuestros "Gears"



Dark Cheetah: Estas unidades son ideales para realizar operaciones encubiertas, porque es difícil de detectar. Desafortunadamente su débil blindaje lo convierte en un blanco fácil una vez que es localizado.



Dark Jaguar: Los vehículos de esta serie, son similares a los Dark Cheetah, sólo que no son tan veloces, pero su capacidad para llevar armamento es mayor y sus blindajes son más resistentes.



Dark Warrior: Estos son unos de los "Gears" más versátiles de todos, porque su balance entre agilidad y resistencia lo convierten en ideal para cualquier tipo de situaciones.



Dark Mamba: Junto con los Dark Warrior, éstos son otros de los vehículos más indicados para operar en las más variadas condiciones.



Dark Cobra: Las unidades de esta serie son bastante más pesadas y de mayor tamaño que las demás y su gran poder de fuego sirve para contrarrestar en gran parte su lentitud.



Dark Kodiak: Este es el "Gear" más pesado que podremos usar, y a pesar de que puede ser fácilmente detectado, su enorme poder de fuego y su resistencia lo convierten en un peligros adversario.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La segunda parte de uno de los juegos más espectaculares de este estilo.
LO QUE SI: El impresionante diseño de las misiones (especialmente las que se desarrollan en el espacio). Los gráficos. Los efectos. La variedad de escenarios.
LO QUE NO: La dificultad de algunas misiones es muy elevada. Sólo podemos elegir nuestro "Gear" al principio de la campaña y no podemos cambiarlo durante el juego. No se puede grabar durante una misión. Los modos "Multiplayer".

91%

PROMEDIO
57%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Access Software / Microsoft
INTERNET: www.linksextreme.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet.



Links Extreme

La explosión del Golf

Por Diego Rivas

Cada tanto, los diseñadores de programas de deportes vienen con ideas ultra modernosas. Y dicen " ¿No sería buena idea desarrollar un fútbol espacial?", o "¿Qué les parece si introducimos un basket donde todo vale?" o, como en este caso "¿Por qué no desarrollamos un golf exótico?". Dichas ideas no siempre se plasman en un juego divertido. Supongo que Microsoft se dará cuenta de ello rápidamente.

Debo confesar que cuando recibí el Links Extreme para hacer el review estaba entusiasmado. El golf ha sido por siempre un deporte de caballeros donde la ética, la moral y las buenas costumbres reglan el espíritu del juego. A punto tal de que los mismos jugadores llevan el control de los golpes efectuados por el adversario, sin la necesidad de que intervengan árbitros para esos asuntos. Estas mismas reglas son las que nos impiden festejar cuando nuestro rival yerra un put de 50 centímetros que nos permite obtener una ventaja decisiva en el torneo. O insultar hasta el mismísimo inventor del deporte cuando encontramos el agua al arriesgarnos con un driver en la salida de un hoyo crucial.

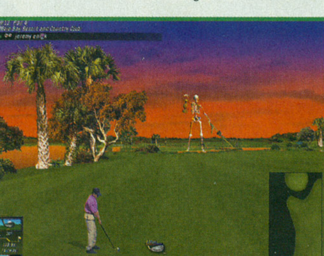
Todo aquel que jugó golf alguna vez (ya sea en la vida real o en un computadora), deseó en más de una oportunidad que su rival marrara su tiro, aunque no lo haya podido expresar abiertamente. Por eso, al recibir el Links Extreme, la sensación que tenía era que por fin uno iba a poder disfrutar de todas aquellas pequeñas cosas que en el golf no se nos está permitido manifestar.

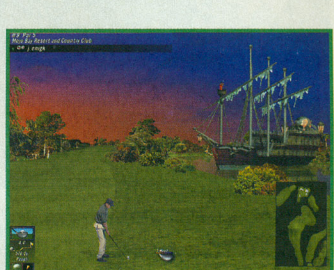
El juego

Links Extreme es un golf en esteroides. El juego introduce una serie de características nunca vistas antes en el golf. Uno puede encontrarse con bolas que van directamente al centro del hoyo haciendo una parábola imposible, o con otras que explotan al ser golpeadas con el palo. Algunas caminan sobre las aguas y otras vuelan siderales distancias.

El juego trae dos courses, lo que en principio resulta poco. El Mojo Bay, que es un campo de 18 hoyos no muy tradicionales con islas como greens y en el que se puede jugar de noche. El Dimension X, son nueve hoyos que más que un campo de golf conforman un campo de batalla. En estos courses no es raro ver zombies caminando por los alrededores de los fairways o aviones de guerra estrellándose contra el suelo a lo largo de los hoyos.

Los dos courses pueden ser jugados de la manera tradicional (Classic Golf) o puede optarse por opciones más extravagantes como el "Deathmatch Golf", donde el ganador es aquel que destruye a todos sus adversarios a lo largo del hoyo a través del lanzamiento de pelotas explosivas. En la opción de "Extreme Golf", se juega un partido de golf tradicional con el aditamento de poder usar las pelotas especiales que permiten desde hacer un hoyo en uno con suma facilidad (pelotas buscadoras de bandera) hasta pelotas que doblan automáticamente cuando menos nos conviene. Como ellos mismos las caratulan, algunas pelotas son buenas, algunas son malas pero todas son "Extremas". La otra variante de juego es el Poison Golf donde el ganador de cada hoyo va envenenando a los rivales.





Si lo que te gusta son los driving ranges, Links Extreme incorpora el Armadillo Al's Demolition Driving Range. En este particular driving, en lugar de disparar tus tiros hacia la nada, como ocurre normalmente, tenés una serie de objetivos, algunos son móviles y otros fijos a lo largo y a lo ancho del campo. A los marcadores de distancia que hay en un driving se le suman, autos de carrera, globos aerostáticos, vacas y una pareja de golfistas, entre otras cosas. Golpeándolos, vas sumando puntos que te permiten entrar en una tabla de récords.

Se puede jugar contra oponentes humanos o definidos por la computadora. Contrariamente a lo que pensé en el momento de ver el juego, ni siquiera el multiplayer termina salvando al juego. Se torna un poco aburrido, principalmente porque los efectos malignos que le podemos poner a la pelota de los contrarios sólo funcionan en caso de que el golpe no haya sido bueno, y debido a la facilidad que presenta el juego, prontamente nos encontramos con mis amigos golpeando casi a la perfección.

En síntesis, no todas las grandes ideas se terminan transformando en grandes realidades. Y sino pregúntenle a Links Extreme.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un golf en esteroides.
LO QUE SI: La idea innovadora. La tabla de récords en el Driving Range.
LO QUE NO: 27 hoyos en total. Facilidad del Juego.

57%


FUSION
ENGINE™
El nuevo engine del Descent 3 te transporta de los interiores al exterior sin que te des cuenta. Uniendo el engine de un simulador de vuelo con un engine de estructuras, la acción se desarrolla a toda velocidad, sin ningún tipo de interrupciones.
¡IMPRESIONANTE!
DOS TECNOLOGIAS SE UNEN PARA CREAR AL
DESCENT™ 3
unisel
Pedro de Mendoza 679 (1156) - Capital Federal
Buenos Aires, Argentina.
Tel: 4309-8200 / Fax: 4307-1043
e-mail: info@unisel.com.ar
Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
WWW.INTERPLAY.COM

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

Aureal anuncia su nuevo sistema de parlantes

Aureal Inc. anunció el mes pasado los planes para su nuevo sistema de parlantes que se introducirá entre Agosto y Septiembre de este año. Inicialmente estos serán distribuidos a través la la página web de Aureal y serán ofrecidos en conjunto con las placas de sonido a base del Aureal Vortex. Los modelos que se podrán elegir serán de 2.1 (2 satelites y un subwoofer) y 4.1 (4 satélites y un subwoofer), pudiendo entregar hasta 210W de potencia.

Estos nuevos productos funcionarán en conjunto con los procesadores Vortex para proveer opciones especiales incluyendo una auto-calibración, la cual usa un micrófono para recibir los tonos que salen de los parlantes y calibrar de esta manera todo el sistema para una performance óptima dependiendo de la habitación en donde se encuentren. Los controles estarán colocados en un display ubicado en uno de los satelites, de forma de poder configurar y sincronizar fácilmente tanto el volumen como los bajos con la computadora. Cada satélite funcionará con una potencia de 35W mientras que el subwoofer funcionará a 70W. Todo el sistema de parlantes tendrá una salida de más de 100db respondiendo a todas las frecuencias.

Un nuevo modelo de la WebCam

Creative Labs aununció la salida de su próxima cámara llamada Video Blaster WebCam 3. Esta se conecta vía el puerto Universal Serial Bus (USB) y le permite a los usuarios capturar imágenes, videos, mandar video e-mails y crear una video conferencia a traves de la internet.

La Video Blaster WebCam 3 viene con un sensor de alta resolución tres veces más potente que los anteriores. El aumento de la calidad de los lentes y un avanzado hardware de compresión y captura permiten mejores imágenes con mayor fidelidad de colores, o por lo menos es lo que dicen. La WebCam 3 también viene con un botón para sacar fotos. Esta cámara digital está optimizada para ser usada en Windows 98, es Plug & Play y costará U$S 79 en USA.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

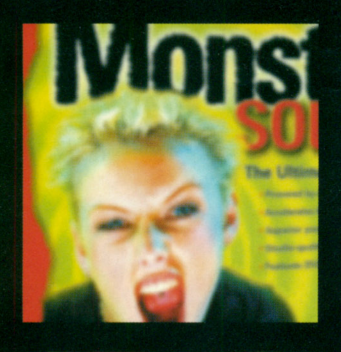
Rage Software adopta S3TC como su nuevo estandar

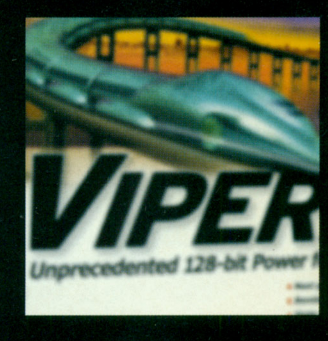
S3 formó una alianza con Rage Software de modo de incluír el nuevo sistema de compresión de texturas S3TC en todos sus futuros juegos. Sus primeros cuatro títulos saldrán en Octubre y serán: Midnight GT, Hostile Waters, Off Road GT y el Incoming Forces, la continuación del Incoming. S3TC, ya fue adoptada como un estándar del DirectX y permite que los juegos utilicen hasta seis veces la cantidad de texturas pudiendo así mejorar notablemente la calidad de las imágenes en 3D.

Una experiencia virtual

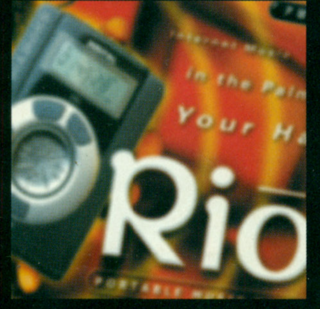
Un artefacto interesante que al parecer ya esta en venta en USA es el PC Glasstron de Sony. Este accesorio es capaz de crear una imagen virtual de alta resolución cuando se la conecta a una notebook o a una salida de video. Tiene también un par de auriculares estéreo que puede ser usado tanto para juegos como para otras actividades multimedia. Sus paneles dobles de LCD crean una imágen de 30", personal y privada en un paquete que tan solo pesa 100g. El precio de este nuevo proyector virtual es de U$S 2600 y se puede conseguir vía Internet en la página de Sony.







Más Energia, Más Poderio, Más Eficiencia y Más Rápido

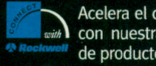








NADIE OFRECE UNA VARIEDAD MAS AMPLIA SE SOLUCIONES DE GRAN VELOCIDAD PARA GRAFICOS, SONIDO, MULTIMEDIA, Y APLICACIONES DE INTERNET.



Acelera el desempeño de tu PC con nuestra galardonada línea de productos. Si querés experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elegí a Diamond y su línea de aceleración Viper, Stealth o Monster. Si lo que buscas es la mejor experiencia en sonido, capaz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond y su línea de sonido Monster Sound. Si lo que necesitas es conectar una Red en tu casa, para jugar juegos entre tus amigos, elegí a Diamond y su línea HomeFree. Si lo que deseas es tener la mejor conexión en Internet, elegí a Diamond y su línea de modems Supra Express o Supra Max. Aumenta tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener más información visítanos hoy mismo en www.diamond-mm.com o comunícate con tu proveedor de hardware más cercano.



Glosario Ilustrado

Lo que siempre exijimos de una placa de video y nunca supimos para qué servía

La mayoría de las personas que hoy en día quieren comprarse una placa de video consultan con sus conocidos acerca de cual es la opción ideal. Sin embargo, si uno haría una encuesta preguntando qué significan y en qué nos benefician todas las características que nos recomiendan que tenga dicha placa de video, los resultados no serían del todo satisfactorios. Es por eso que vimos la necesidad de instruir a nuestros lectores acerca de lo que siempre quisieron saber de las placas de video y nunca nadie te supo explicar de una forma convincente.

Por Máximo Frias y Hernán Saban

OpenGL

Qué hace: Es un API (Application Programming Interface) originalmente desarrollado por Silicon Graphics, el cual provee un set de funciones solamente de renderización, incluyendo funciones 2D y 3D tales como: modelaje, transformación, color, luces, alpha blending, niebla, texture mapping y motion blur.

Lo que realmente hace: Es un set de instrucciones que nos da la posibilidad de ampliar la compatibilidad de la placa de video y así poder jugar a más juegos.

Glide

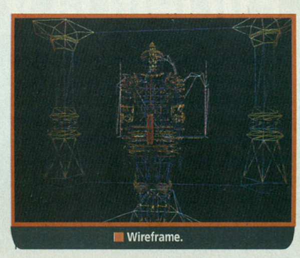
Qué hace: Otro API creado por 3dfx para el soporte de sus procesadores gráficos. Soporta muchas características avanzadas, está bien documentado y es completamente gratis. Lo que hay que tener en cuenta es que a diferencia del OpenGL, el cual es un API independiente de la plataforma y el Hardware, el Glide es EXCLUSIVAMENTE para procesadores gráficos de 3dfx.

Lo que realmente hace: Uno de los API más estándar que se pueden encontrar en los juegos, que nos permite disfrustar nuestra placa 3dfx al máximo.

AGP 2X/4X

Qué hace: El Acelerated Graphics Port (AGP) es una interface especialmente diseñada para entregar una alta performance en gráficos 3D.

Lo que realmente hace: Lo último en tecnología para que el procesador gráfico fun-



Wireframe.



Sin aplicar texturas.

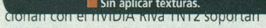




Imagen con texturas mapeadas.

Texture Mapping

Qué hace: Envuelve al esqueleto del polígono (wireframe) con una imagen (textura) para producir un objeto en 3D.

Lo que realmente hace: Lo que hace es envolver polígonos con imágenes determinadas. En el Quake, el término "texture map" es conocido como "skin".

Frame Buffer

Qué hace: Es la porción de memoria de video en donde son guardados los colores para luego ser mostrados en el monitor.

Lo que realmente hace: Exactamente lo mismo.

Double Buffering

Qué hace: Se llama Double Buffering al proceso de almacenar en una memoria (Back Buffer) la imagen que se va a visualizar en el próximo cuadro que será mostrado en pantalla.

Lo que realmente hace: Optimiza la transición de escenas para una visualización más fluida.

Triple Buffering

Qué hace: Es una técnica que se encarga en dividir el frame buffer en tres áreas: dos buffers en donde se almacena la información y otro en donde se muestra. Esto le permite a los programas mostrar un cuadro de una animación en un buffer mientras escribe el próximo cuadro en el otro buffer y luego empieza a renderizar en el tercer buffer mientras los otros dos siguen en uso.

Lo que realmente hace: Optimiza la transición de escenas para una visualización aún más fluida.

Z-Buffering

Qué hace: Se encarga de calcular la distancia que se encuentra desde cada objeto que se ve en el entorno 3D hasta la "cámara" para poder dibujarlos en el orden correcto: los más lejos primero, los más cerca después.

Lo que realmente hace: Permite que se generen los objetos en el orden correcto evitando el hecho de tener a un árbol distante encima de la ventana de una casa cercana.

Z-Buffer

Qué hace: Es la parte de la memoria de video que esta reservada para almacenar la información de la "profundidad" para cada pixel de la pantalla.

Lo que realmente hace: Una vez que los polígonos son renderizados con Z-Buffering, se almacenan en el Z-Buffer sólo aquellos que se ven en la pantalla.

Stencil Buffering

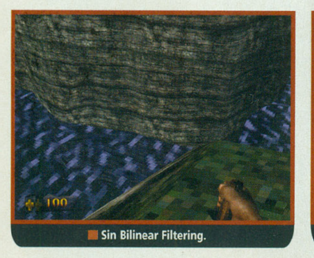
Qué hace: Es una característica que poseen ciertas placas de video para evitar renderizar aquellas partes de la imagen que no cambian.

Lo que realmente hace: Una característica muy avanzada para evitar el uso innecesario del procesador gráfico.

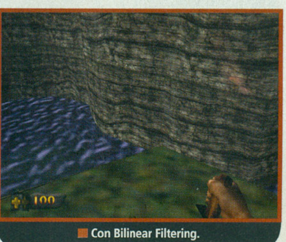
Perspective-correct Texture Mapping

Qué hace: Reduce la cantidad del mapeado de polígonos con Z-buffering y facilita remover las superficies que no se ven.

Lo que realmente hace: Provee un mapeado de texturas más realista asegurándose de que las texturas disminuyan apropiadamente con la "distancia" y que éstas no se pisen entre si.



Sin Bilinear Filtering.



Con Bilinear Filtering.

Pixel Fill Rate

Qué hace: Una forma de medir que tan rápida es una placa de video al mapear las texturas sobre los polígonos.

Lo que realmente hace: Una forma comercial de comparar los distintos modelos de placas de video que van saliendo en el mercado.

Palettized Textures

Qué hace: Es una forma de compresión usada para reducir el tamaño de la textura cuando ésta no tiene muchos colores.

Lo que realmente son: Aquellas de 4 bits pueden tener 16 (2^4) colores diferentes, las de 8 bits pueden tener 256 (2^8) colores.

Multi-texturing

Qué hace: Es la capacidad de procesar y aplicar más de una textura a un objeto o polígono.

Lo que realmente hace: Permite la creación de imágenes más realistas y complejas imposibles de generar mediante una sola textura.

Per-pixel MIP mapping

Qué hace: Reduce la deformación de la textura al ser aplicada a un objeto que se observa a diferentes distancias, definiendo un mapa llamado "MIP map" con distintos tamaños de texturas para ser aplicadas posteriormente en dicho objeto en sus diferentes distancias.

Lo que realmente hace: Al usar diferentes mapas de texturas para las distintas distancias de un objeto, la renderización se acelera notablemente.



Sin Environment Mapped Bump Mapping.



Con Environment Mapped Bump Mapping.

Bilinear Filtering

Qué hace: Es una técnica para difuminar las texturas y hacer que éstas esten menos pixeladas.

Lo que realmente hace: Elimina la pixelación de la imagen generando las dichosas "texturas nubladas" para una mejor visualización.

Trilinear Filtering

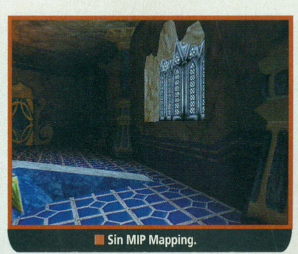
Qué hace: Por cada polígono que es renderizado, los dos MIP maps que más se acercan al tamaño de éste, son usados para calcular los colores más realistas en cada pixel. Esta técnica es superior al Bilinear y al MIP-Mapping.

Lo que realmente hace: Es una combinación del Bilinear Filtering y el MIP-Mapping la cual mejora aún más la calidad de la textura que está aplicada en el polígono.

Anisotropic Filtering

Qué hace: Es un filtrado que arregla los problemas generados por el Bilinear y el Trilinear Filtering al ser aplicados en texturas oblicuas a la posición de la cámara. La forma en que lo soluciona, es tomando muestras extra de la textura original de


Con MIP Mapping.


Sin MIP Mapping.


Con Per-pixel Alpha Blending.

Lo que realmente hace: Al usar diferentes mapas de texturas para las distintas distancias de un objeto, la renderización se acelera notablemente.

Bilinear Filtering

Qué hace: Es una técnica para difuminar las texturas y hacer que éstas esten menos pixeladas.

Lo que realmente hace: Elimina la pixelación de la imagen generando las dichosas "texturas nubladas" para una mejor visualización.

Trilinear Filtering

Qué hace: Por cada polígono que es renderizado, los dos MIP maps que más se acercan al tamaño de éste, son usados para calcular los colores más realistas en cada pixel. Esta técnica es superior al Bilinear y al MIP-Mapping.

Lo que realmente hace: Es una combinación del Bilinear Filtering y el MIP-Mapping la cual mejora aún más la calidad de la textura que está aplicada en el polígono.

Anisotropic Filtering

Qué hace: Es un filtrado que arregla los problemas generados por el Bilinear y el Trilinear Filtering al ser aplicados en texturas oblicuas a la posición de la cámara. La forma en que lo soluciona, es tomando muestras extra de la textura original de acuerdo a la dirección de la perspectiva a la que la textura esta siendo mapeada.

Lo que realmente hace: Una mejor forma de visualizar las texturas superior a todas las anteriores.

Environment Mapped Bump Mapping

Qué hace: Es una combinación de tres mapas de texturas que se realiza en cada pixel de la pantalla incluyendo el "Bump Map" o mapa de relieve.

Lo que realmente hace: El Bump Mapping provee un alto nivel de realismo visual, dándole distintas reflexiones de luz a cada pixel dependiendo en la textura y el "bump map".

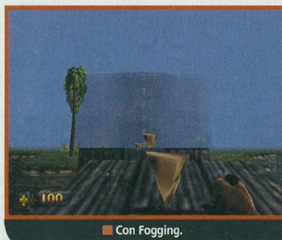
Fogging

Qué hace: Es un limitador de profundidad que utiliza un efecto tipo niebla que desvanece a los objetos más lejanos.

Lo que realmente hace: Crea un escenario el cual contiene el mínimo indispensable de objetos visibles, facilitando estrepitosamente la tarea del procesador gráfico.



Sin Fogging.



Con Fogging.

Dithering

Qué hace: Se usa para ocultar el "anillo" de colores cuando se renderiza en pocos colores (tipo 16bits). Este "anillo" aparece cuando no hay suficientes tonos de colores, haciendo que el ojo vea un cambio repentino entre dos tonos distintos.

Lo que realmente hace: Una forma "económica" de arreglar los errores visuales que se generan cuando se renderiza en 16 bits.

Per-pixel Alpha Blending

Qué hace: Provee efectos atmosféricos realistas como podrían ser transparencias y reflejos.

Lo que realmente hace: Es el efecto clave para lograr las reflejos y transparencias del agua, cristales, etc.

Specular Highlighting y Gouraud shading

Qué hace: Controlan la intensidad de una o más fuentes de luz, produciendo un reflejo de éstas sobre las texturas y calculan los niveles de sombras de los polígonos de acuerdo a la distancia en la que se encuentra la textura del foco.

Lo que realmente hacen: Generan los efectos de luces, haciendo que las superficies se vean húmedas, brillosas o metálicas.

Vsync

Qué hace: Es cuando el procesador gráfico terminó de renderizar la imagen y espera a la sincronía vertical del monitor para empezar a renderizar el próximo.

Lo que realmente hace: Si esta opción se desactiva los resultados de los testeos que se le realicen al procesador gráfico serán mayores aunque la diferencia visual sea prácticamente imperceptible para el ojo humano.

Nueva generación de productos Teppro

Una plaqueta "milagrosa", soluciona sus problemas!



Teppro Resurrector

único que restaura sistemas operativos

Se daño el Windows, se borraron todos los Programas, se desconfiguró internet...

¡OTRA VEZ! hay que pagar para que venga un técnico y perder horas y horas? :-(

NO, si tenia la Teppro Resurrector, ¡Todo se solucionará simplemente reiniciando su PC!



¿Cómo trabaja?

Este moderno dispositivo, crea una partición oculta para guardar los datos de su disco rígido, y va aumentando el espacio a medida que se torna necesario. Esta partición está extremadamente protegida contra cualquier intento de eliminar o modificar su contenido.



Ahorre fortunas y alcance una mayor eficiencia

Muchas veces, cuando los programas fallan, es necesario acudir a un personal especializado. que generalmente puede demorar días en llegar.. sin mencionar el tiempo que requiere instalar y configurar Windows 98, Office y otras aplicaciones nuevamente. Todo esto implica una pérdida enorme de tiempo que ocacionan un gran dolor de cabeza.

Resurrector, con una sola vez de resguardo, puede recuperar su sistema operativo, los programas y aplicaciones cuantas veces quiera y en muy pocos minutos!

Apto para: Cyber Café, Consultorios, Aula de computación, Empresas

Teppro MILLENIUM

¿Ud. y su institución están preparados para el problema del año 2000?

Y2K 2000 Compliant

MILLENIUM, es un dispositivo creado con el fin de solucionar los problemas que nos están amenazando en los últimos tiempos. Esta placa tiene la función de continuar manteniendo el calendario correcto (Hardware) en su computadora, ya que este problema puede ocasionar un caos para todo el mundo.

* Obtenga el testeador de compatibilidad certificado por NSTL en la pagina de Teppro: www.teppro.com

Teppro Milenium



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Consulte precio al gremio: 954-6000/6001

Envios a todo el pais

TEPPRO
www.teppro.com
WEB EN ESPAÑOL

PROMEDIO
93%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pioneer
INTERNET: www.pioneerusa.com
PRECIO: $230
PUNTOS DE VENTA: Safe Computers





Pioneer DVD-103S

La solución perfecta para aquellos que querían reemplazar completamente a su antiguo lector de CDs

Una actualización a la que muchos usuarios todavía le temen es al cambio de lectora de CDs por una de DVDs. En los últimos 2 años las lectoras de DVD fueron mejorando notablemente al punto de llegar a reemplazar a un dispositivo que está destinado a su extinción, el CD-ROM. Ahora Pioneer sacó al mercado su último modelo 6X, el cual ofrece una serie de beneficios que hacen que las dudas acerca del cambio sean solamente prejuicios.

Dos lectoras en una

Desde que salieron las lectoras de DVD-ROM, éstas fueron mejorando cada vez más rápido para poder lograr reemplazar completamente a las lectoras de CD-ROM. Esta nueva lectora de Pioneer muestra cómo se puede lograr una exelente performance leyendo DVDs y manteniendo una buena lectura de los CDs.

Las velocidades de lectura que alcanza son de 8.100KB/s (6x) leyendo DVDs y 4.800KB/s (32x) cuando lee CDs.

Ya en sus modelos anteriores, Pioneer había solucionado varios de los problemas leyendo CD-R, que son en los que normalmente fallan este tipo de lectoras. Ahora se puede decir que prácticamente no tiene ningún tipo de problema leyendo cualquier clase de CD-ROM, sea: Audio, CD-R, CD-RW o VCD.

Otra característica que vale destacar es la velocidad de extracción de audio. Sorprendentemente el modelo 103S de Pioneer puede extraer audio en una velocidad de 1.800KB/s (12x) sin ningún tipo de ruido o defecto alguno.

Con el Pioneer DVD-103S podrás disfrutar de tus películas favoritas.

Para ver películas

Hasta el día de hoy, si te comprás un lector de DVD, es para ver películas. Afortunadamente el Pioneer 103S (a diferencia de modelos anteriores), es compatible con los Player de SoftDVD más conocidos y con las placas decodificadoras de Hard como pueden ser: Dxr2 de Creative o la Sigma Hollywood Plus.

Si llegás a cambiar tu antiguo lector de DVD por este modelo, vas a notar la diferencia de velocidad más que nada en el momento de hacer FastForward o Review cuando veas que los cuadros son más fluidos y no tan entrecortados.

Características Principales

- Soporte de discos: DVD-ROM/Video simple y doble capa, DVD-R, CD-ROM, CDs de Audio, CD-R, CD-RW, VideoCDs, PhotoCDs y CD-Extra
- Sistema de bahía Slot-In
- 8.100Kb/s de transferencia máxima leyendo DVDs (6X)
- 4.800Kb/s de transferencia máxima leyendo CDs (32X)
- 120ms de tiempo de acceso en DVDs
- 90ms de tiempo de acceso en CDs
- Soporta ATA/ATAPI-4, Ultra DMA33
- Extracción de Audio Digital a 12X
- 512Kb de memoria buffer

Conclusión

Aunque el precio no es el más económico, esta es una opción muy recomendada para aquellas personas que quieren liberar espacio en el gabinete sacando el lector de CDs. Por otra parte, si tenés una PC lo suficientemente potente como para correr los SoftDVD y tenés una placa de video con salida a TV, o tenés una decodificadora por Hard; podes ver películas en DVD por mucho menos de lo que cuesta un reproductor para el Televisor.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un lector de DVD y CD con una excelente performance en ambos modos.
LO QUE SI: La velocidad de lectura y extracción de audio. El sistema Slot-In para intrudicir discos.
LO QUE NO: El precio es un tanto elevado comparado con otras lectoras.

93%

JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Microbyte

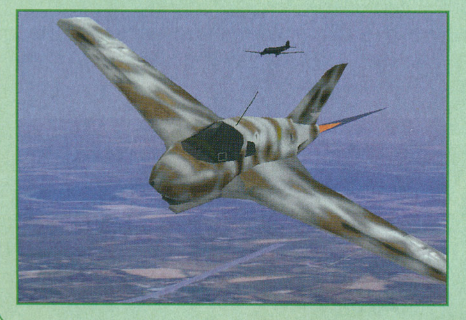
Combat Pilot No.1 (Attack) Squadron

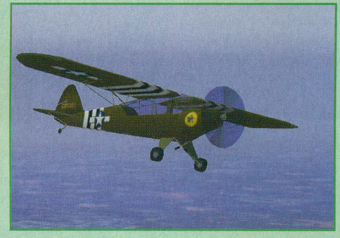
Por Pablo Benveniste

Como ya hemos visto hace algún tiempo (XTreme PC Nro. 14 pág. 54), Combat Flight Simulator de Microsoft es, al igual que su predecesor civil, Flight Simulator 98, un juego capaz de poder ser expandido en todos sus aspectos casi infinitamente gracias a su capacidad de adoptar escenarios, aviones y hasta misiones y campañas diseñadas especialmente.

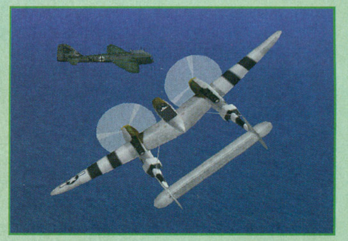
Sin apartarse del entorno de la Segunda Guerra Mundial en Europa, lo que esta entrega de Combat Pilot ofrece siete nuevas aeronaves que incluyen, respecto de las fuerzas aliadas, a los aviones de ataque P-51B Mustang, P-38J Lightning y Hawker Typhoon y al entrenador Piper L4 Grasshopper. Mayores son las sorpresas al ver que, en cuanto a la Luftwaffe alemana, encontraremos al bombardero en picada Ju-87 Stuka, al caza propulsado a cohete Me-163 Komet, y a la bomba voladora V-1. Esta última es un caso especial porque se encuentra en su versión tripulada y no tripulada y ambas podrán ser comandadas, claro está que en misiones suicidas. Sin embargo, la V-1 no es la única con más de una alternativa, el resto de los aviones poseen dos esquemas de pintura alternativos, salvo en el caso del Ju-87 que, por encontrarse en dos versiones diferentes, aparte de variar su coloración también lo hace en armamento.

Aunque el P-38 o el Typhoon son conocidos clásicos, los productores se han esmerado bastante en recrear algunas aeronaves poco convencionales como el Me-163 (ausente hace mucho tiempo) y otros que hasta ahora no habían aparecido, como una versión anterior al célebre Mustang al cual estamos acostumbrados. Es cierto que tanto el Ju-87 como el P-38 ya figuraban en Combat Flight Simulator, pero es necesario aclarar que no se podían pilotear y por lo tanto solamente figuraban como terceros aviones que intervenían en las misiones.

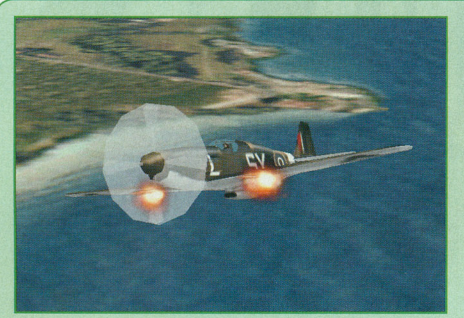




Combat Pilot No.1 se limita exclusivamente a agregar nuevos aviones. Si de escenarios se trata, nada más aporta una pequeña y muy precaria base de lanzamiento de V-1s ubicada en Francia y apuntando directamente a Londres. El hecho de no incluir ningún escenario nuevo no es tan grave como la ausencia total de alguna misión para utilizar los nuevos aviones en las tareas para las cuales fueron hechos. Esto se nota mucho en el caso del Me-163, que por causa de sus características muy especiales de capacidad y autonomía no puede ser adecuado a ninguna de las misiones predefinidas en el juego. El resto de los aviones pueden ser utilizados en dichas misiones sin mayor dificultad, pero entonces se cae en el problema de ser los únicos del escuadrón utilizando la nueva aeronave escogida. En estos casos, habrá que tomar medidas más drásticas tales como modificar los directorios del juego. También hay que hacer esto si se pretende recurrir a este agregado de aviones al protagonizar alguna campaña. Lo que sí se puede lograr en un modo relativamente serio es pilotear una V-1 despegando desde el men-







cionado campo de lanzamiento hasta hacer impacto en objetivos clave en el corazón de Inglaterra. Para esto, el manual de Combat Pilot No.1 especifica las cantidades de combustible y los parámetros de vuelo necesarios para hacer este viaje de ida lo más realista posible. El manual hace referencia también a algunas características a considerar sobre el tipo de misiones que realizaba el Me-163, pero desgraciadamente no se pueden aplicar a pleno en ninguna circunstancia.

Gráficamente, la calidad de los aviones es bastante dispar. De entre el grupo sobresalen el Komet, el L4 y el P-51B. La V-1 es tan sencilla como en la realidad por lo que no merece juicio. Respecto de los aviones restantes, algunas versiones que se pueden bajar gratuitamente de Internet no tienen nada que envidiarles. Por el contrario, sí se debe resaltar que absolutamente todos los aviones están totalmente articulados en cuanto a alerones, flaps y trenes de aterrizaje. De hecho, hasta el Komet posee su tren eyectable y el patín de aterrizaje. Entre los aviones se notan altibajos en la calidad de los tableros y los sonidos. Por ejemplo, mientras que la V-1 se escucha estupendamente, los motores lineales del Typhoon, P-51B, P-38 y Stuka son ampliamente superados por los que ya se encuentran en el juego. Los paneles en general son de una calidad bastante inferior respecto de que ya vienen en el juego. Por otro lado, los modelos de vuelo son realistas y los rendimientos son los de esperar según el tipo de avión que se esté comandando.

Combat Pilot No.1 se destaca por enriquecer a Combat Flight Simulator con nuevas aeronaves, especialmente en el caso de las que son menos comunes de encontrar en el mercado. Pero la carencia de misiones específicamente diseñadas será un factor muy importante que se sufrirá a la hora de encontrar alguna alternativa interesante para explotar todo el potencial de un buen engine y de un potente y flamante armamento.

LO QUE SI: Incluye aeronaves poco convencionales.
LO QUE NO: No tiene misiones ni campañas para los nuevos aviones.
60%

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

Starsiege: Tribes

Un nuevo rey ha nacido



■ **Por Durgan Nallar**

Dynamix, una compañía del grupo Sierra, lanzó al mercado uno de los primeros productos cuya temática exclusiva es el juego cooperativo. Otros exponentes de la nueva tendencia como el agregado para Half-Life llamado Team Fortress Classic y, por supuesto, Team Fortress 2, que ya se perfila en el horizonte, son duros contendientes en el mismo terreno. Sin embargo, destronar a Tribes va a resultar muy difícil. ¿La razón? Estamos ante un clásico instantáneo.

Tribes tiene el potencial para convertirse en el juego favorito de todos aquellos afortunados que tengan alguna de estas dos oportunidades: acceso a Internet vía cable módem, o un grupo de por lo menos cuatro amigos dispuestos a reunirse para armar una red local. En ambos casos, hay que olvidarse de toda vida social, o sea, avisar a parejas y familiares, pedir vacaciones y endeudarse con el mercadito de la esquina, porque vamos a necesitar provisiones para varios días. Tribes es cien por ciento adictivo.

Por supuesto, alguno de nosotros tal vez podría probar jugar en Internet vía un módem normal, pero tomando los recaudos del caso; es decir, conectarse a altas horas de la madrugada o los domingos temprano. Ya existe un server argentino en 200.32.122.14:28001 reportado por GameSpy 3D. Aún así, es posible que como en todo FPS tengamos demasiado lag. Tribes dispone de un código de comunicaciones más veloz que el de Quake II, así que nada es imposible.

La cibertribu

El trasfondo histórico de Tribes se apoya en el universo de Starsiege y CyberStorm. En el futuro distante, grupos de colonos terrestres luchan por el dominio de la galaxia. Existen diversos clanes mayores e incontables clanes menores que luchan por el control de varios planetas. Los gigantescos robots guerreros de Starsiege no aparecen aquí, sin embargo; los jugadores de Tribes representan a las milicias, por lo que la inclusión de los colosales monstruos hubiera desequilibrado el juego, aunque Dynamix insinúa que las cosas podrían cambiar con un parche o bien en la segunda entrega del juego, Tribes II. Por ahora cada jugador forma parte de un clan de mercenarios que deben combatir a muerte contra los otros.



■ Se pueden hacer gestos y dar órdenes verbales.

Pasión indígena

Lo maravilloso de Tribes es que desde el principio fue diseñado como un juego para equipos, y por tanto los modos de juego y las armas han sido afinadas con ese fin. De 2 a 32 jugadores pueden tomar parte en un combate. No se puede jugar solo, a excepción de unas cuantas misiones que sirven como tutorial. Jugar en forma cooperativa es mucho más satisfactorio que el todos contra todos del clásico Deathmatch.

Por otra parte, el engine propietario de Dynamix permite un terreno de batalla de hasta ocho kilómetros de longitud, abierto y sin limitaciones, en cuanto es posible entrar y salir de edificios y estructuras sin cambiar de mapa ni experimentar demoras. Los soldados se mueven con libertad por llanuras y desiertos, corriendo, volando por cortos trayectos con sus jet-packs o a bordo de vehículos aéreos pilotados por alguien del equipo. Pelean en el suelo, en el aire o dentro de sus bases y de las fortificaciones con total soltura, al contrario de otros juegos en los que la geometría del engine limita el diseño a interiores y los espacios abiertos se simulan con texturas paisajistas en un gran

túnel cerrado. Los jugadores pueden darse comandos de voz (por ejemplo: "¡Necesito medicina!") y tienen acceso a una vista aérea del mapa con el fin de aplicar la mejor estrategia posible. Los amplios espacios de batalla de Tribes se completan con efectos de niebla, lluvia y nieve, tanto de día como de noche. Soporta aceleración por hardware y sonido posicional. Contempla la posibilidad de que el juego se conecte a Internet y busque una partida en curso en la base de datos de Dynamix (www.sierra.com/dynamix/tribes), en donde también se pueden conseguir editores y mapas nuevos, skins y amigos para formar un clan estable. Se puede jugar también en una red de área local montando un server propio, la opción más recomendada para la mayoría de nosotros.



El engine soporta interiores y exteriores reales.

Formas de vida

Tribes es principalmente un juego de Capture the Flag (capturar la bandera), en el cual el objetivo es retener a salvo la insignia propia mientras robamos la del enemigo y la traemos a nuestra base tantas veces como sea posible antes de que el reloj toque el final. Ambas banderas son necesarias para anotar un punto. Si el enemigo tiene cautiva nuestra bandera y nosotros la suya, ninguno de los dos puede anotar puntos hasta que una de las banderas haya sido regresada a su base. Esta es la forma de juego estándar, aunque existen variaciones más que interesantes.

Capture and Hold (capturar y retener) es el juego más indicado para aquellos jugadores que sepan trabajar en equipo y puedan asumir un rol tanto defensivo como ofensivo. Los puntos para el clan se determinan según cuántas áreas controle el grupo y durante cuánto tiempo. Es necesario tomar una base con suficiente fuerza como para retenerla.

Defend and Destroy (defender y destruir) obliga a las tribus a arrasar con ciertos ítems distribuídos tanto dentro como en los alrededores de las bases enemigas, cuidando de que los contrarios no hagan lo mismo con nosotros. Estas son las batallas más encarnizadas y sangrientas y sólo aptas para los más organizados.

Find and Retrieve (encontrar y recuperar) es un modo de juego que prioriza la velocidad sobre la potencia ofensiva. La idea es robar ciertos elementos esparcidos por todo el mapa y llevarlos a la base. El clan que obtenga todos los elementos gana o, si el tiempo se agota, el que tenga más en su poder.

La última forma de juego es también la menos inspirada, el Deathmatch. Aquí el equipo con más asesinatos gana. El DM de Tribes es la única forma de jugar que no supera en calidad al viejo y peludo DM de la serie Quake, y por tanto es difícil encontrar un servidor corriendo esta clase de variante.



En Tribes el trabajo en equipo es crucial.

Los hombres de lata

Cada soldado de Tribes debe elegir entre tres tipos de armaduras, teniendo en cuenta su tarea dentro del clan. La armadura liviana permite moverse con rapidez y saltar distancias muy grandes, pero portar menos armas y equipo. Su resistencia es muy limitada. La armadura media tiene mayor durabilidad pero obliga a andar más despacio y saltar distancias cortas. La armadura pesada debe usarse sólo cuando tenemos quién nos cubra las espaldas o dentro de las fortalezas porque, aunque permite cargar el equipo más pesado disponible, reduce tremendamente la velocidad y hace que la posibilidad de saltar sea una ilusión. Los tres tipos de armaduras deben usarse en conjunto para tener éxito, por eso es importante una planificación previa.

Junto a las armaduras, la elección de las armas apropiadas para cada misión es crucial. Tenemos blasters de munición ilimitada y alto radio de impacto, rifles de plasma y ametralladoras, un veloz lanzador de discos explosivos, uno de granadas, un rifle láser de alcance instantáneo (un tiro en la cabeza y casi muerto), un arma capaz de drenar la energía del enemigo y un mortero pesado para atravesar las defensas de la tribu rival. Todas pueden utilizarse con la función de sniper, un zoom de varios aumentos, ideal para cazar a distancia. Además, el juego dispone de otros elementos tales como granadas de mano, mochilas de reparación y de energía, equipo para hacerse invisible al radar, etc.



Tribes es sin duda una fuente de sorpresas y, a medida que se profundiza en sus posibilidades, es fácil ver que jugarlo resulta atrapante y divertido como muy pocos productos. Si hasta ahora, queridos enfermitos de los arcades 3D, no habían probado armarse una LAN aunque sea los fines de semana, Starsiege: Tribes es el MEJOR pretexto posible.

¡Vamos, caracho, organicen equipos y métanse en esas armaduras!

¿te perdiste algún ejemplar?

XTREME PC

ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:





Número 1 — Noviembre 1997
Previews: **Jedi Knight** - Quake 2 - The Curse Of Monkey Island- Tomb Raider 2
Reviews: Shadows of the Empire -Resident Evil y muchos más...
Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3
Trucos

Número 2 — Diciembre 1997
Previews: **PC Fútbol 5.0 Apertura '97**- Duke Nukem Forever - Heavy Gear - Half Life
Reviews: Age of Empires - Oddworld: Abbe's Oddysee y muchos más...
Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs
Trucos

Número 3 — Enero 1998
Previews: **The Curse of Monkey Island** - Unreal - Final Fantasy VII
Reviews: Quake 2 - Need for Speed 2 SE - Turok - Longbow 2 y muchos más...
Soluciones: Safecracker
Trucos

Número 4 — Febrero 1998 — AGOTADA!
Previews: ... der II ... o II ... Wing ... Prophecy ... Gear y muchos ...
Soluciones: The Curse Of Monkey Island (Primera parte)
Trucos





Número 5 — Marzo 1998
Previews: **Battlezone** - Gabriel Knight III
Reviews: Worms 2 - FIFA '98 y muchos más...
Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword: The Smoking Mirror (Primera parte)
Trucos

Número 6 — Abril 1998 — AGOTADA!
Previews: ... Age ... IX: ...
... Balls of Steel - ... ies of the Sith - PC Fútbol 6.0 y muchos más...
Soluciones: Hollywood Monsters - Broken Sword: T. S.M. (segunda parte)
Trucos

Número 7 — Mayo 1998
Previews: **Forsaken** - Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Simcity 3000
Reviews: Starcraft - Battlezone - Interstate '76 Arsenal y muchos más...
Soluciones: Balls Of Steel
Trucos

Número 8 — Junio 1998
Previews: **SiN** - Industry Giant - Force Commander - Blood 2 - Jagged Alliance 2
Reviews: Utim@te Race Pro - Die by the Sword - Bust a Move 2 y muchos más...
Soluciones: Zork: Grand Inquisitor
Trucos





Número 9 — Julio 1998
Previews: **Copa del Mundo: Francia '98** - Edición Especial Exposición E3 - Más de 100 títulos próximos a salir comentados.
Reviews: Forsaken - Unreal - y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (primera parte)
Trucos

Número 10 — Agosto 1998
Previews: Dune 2000 - Fighter Squadron - Knockout Kings
Reviews: **Mortal Kombat 4** - Commandos: B.E.L. - Quake 2: The Reckoning y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte)
Trucos

Número 11 — Septiembre 1998
Previews: **Need For Speed 3** - Prince of Persia 3D - Heretic II
Reviews: Heart Of Darkness - Sanitarium - X-Wing Collector Series y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L (Primeras 6 misiones)
Trucos

Número 12 — Octubre 1998
Previews: **Grim Fandango** - Fifa '99 - Tomb Raider III
Reviews: PC Calcio 6.0/PC Fútbol 6.0 Ext.1 - Headrush y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Segunda parte) - Sanitarium.
Trucos





Número 13 — Noviembre 1998
Previews: **Indiana Jones and the Infernal Machine - X-Wing Alliance - Rogue Squadron**
Reviews: Dune 2000 - Need For Speed III
Soluciones: Hardwar - Warlords II y Commandos: B.E.L. (Tercera parte)
Trucos

Número 14 — Diciembre 1998
Previews: **Turok 2** - Giants - Lands Of Lore III
Reviews: Grim Fandango - Shogo: Mobile Armor Division - NFL Blitz y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Cuarta y última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 a.c.
Trucos

Número 15 — Enero 1999
Previews: Mechwarrior 3 - Braveheart
Reviews: **Fifa '99 - PC Fútbol 6.0: Apertura '98** - Tomb Raider III - SiN - y muchos más...
Soluciones: Grim Fandango y X-Files:The Game
Trucos

Número 16 — Febrero 1999
Previews: Team Fortress 2 - South Park - Redline
Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más...
Soluciones: **380 Trucos para tu PC** y la solución completa del Quest For Glory V: Dragon Fire
Trucos







Número 17 — Marzo 1999
Previews: **Daikatana** - Kingpin - Quake III: Arena
Reviews: SimCity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA- Baldur's Gate y muchos más...
Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness
Trucos

Número 18 — Abril 1999
Previews: Descent 3 - X-Com Alliance - Revenant **Edición Especial Entrega de los Premios Xtreme a los mejores juegos de 1998.**
Reviews: Worms Armageddon - Test Drive 5
Soluciones: Beavis & Butthead: DO U.
Trucos

Número 19 — Mayo 1999
Previews: Shadowman - Legacy of Kain: Soul Reaver - Flight Unlimited III - Mortyr
Reviews: **X-Wing Alliance** - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron - Starsiege - Rollcage...
Soluciones: Baldur's Gate (parte 1) y R. Evil 2
Trucos

Número 20 — Junio 1999
Previews: Informe especial de la exposición E3 - Dungeon Keeper 2
Reviews: **Star Wars Episode 1: The Phantom Menace y Racer** - Machines - TOCA 2 - Redline - y muchos más...
Soluciones: Baldur's Gate (parte 2) y Ring
Trucos



Número 21 — Julio 1999
Previews: Half Life: Opposing Force - Battlezone 2 - The Sims
Reviews: **Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator** - Viva Football - Sports Car GT - EverQuest - y muchos más...
Soluciones: Black Dahlia
Trucos

Los que residen en Capital Federal o el Gran Buenos Aires también pueden adquirir los números atrasados enviándonos un giro postal o telegráfico. Y por favor, no se olviden de colocar que el giro es a nombre de Martín Varsano, ya que al colocar en el giro "Xtreme PC" se invalida automáticamente y no vamos a poder mandarles las revistas.

A partir de ahora podés comprar ejemplares en Capital de Lunes a Viernes! El precio de los ejemplares comunes es de $4.90 y el de los que vienen con CD de $ 6.90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4° "B" - Capital Federal, de lunes a viernes de 12 a 18 horas.
Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares pedidos a la siguiente dirección:
Martín Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Buenos Aires
El envío corre por nuestra cuenta. Ah! No te olvides de indicar en el giro que ejemplares querés.

STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA

Guía básica de armas, tácticas y la solución a los primeros 8 niveles

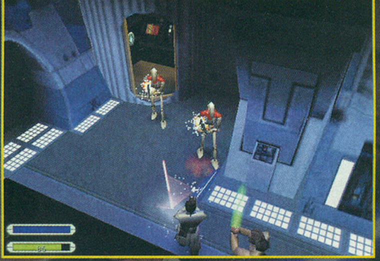
Por Maximiliano Peñalver

Puesto a la venta en Estados Unidos el día del estreno de la película y un mes antes de que el mismo ocurriera en nuestro país, La Amenaza Fantasma (el juego) no cumplió al 100% las altas expectativas que habíamos puesto sobre él. Pero ahora que la fiebre por Star Wars se desató del todo con el estreno de la película en nuestro país, cientos de Argentinos reconsideraron la idea de enfrentarse a este difícil arcade de LucasArts. Para ellos va esta primera parte de la solución completa.

Primeramente vamos a dedicarnos a las estrategias a seguir con las armas para enfrentar los peligros que nos acechan en los 11 niveles del juego.

Las armas

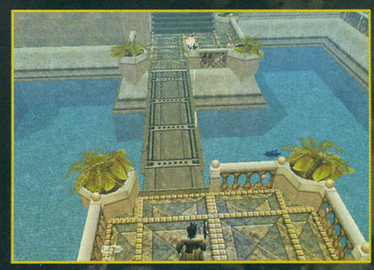
Para empezar, la gran cantidad de movimientos que son capaces de realizar los cuatro personajes que podremos controlar durante el juego, nos incitan a utilizar un buen pad que nos solucione un poco el tema de la complejidad de ciertas combinaciones vía teclado. Conviene practicar en el primer nivel todos los movimientos especiales que se detallan en el manual, como el salto Jedi con ataque (que se efectúa saltando y pegando en el aire con la espada), o las volteretas hacia atrás o los giros laterales y en especial la utilización de la "Fuerza".



En cuanto a las armas, podemos decir que el sable láser es un arma excelente para los combates cuerpo a cuerpo, y en ocasiones también a distancia. Si por ejemplo nos encontramos ante un número reducido de robots, con un poco de práctica será muy fácil rebotarles todos sus tiros usando la espada y con un poco de puntería, eliminarlos a todos. Es bueno destacar que nuestro noble sable será la única arma con la que nos podremos enfrentar a Darth Maul por lo que nos conviene tenerla clara para el momento de enfrentarnos con él. El sable sólo lo utilizan Obi-Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn.

Los rifles de ráfaga y el de ráfaga continua luminosa son dos armas que vamos a utilizar bastante durante el juego pero cada una tiene una falencia. El rifle de ráfaga no es muy poderoso y tiene una lentitud exasperaste, pero puede ser un arma útil si combinamos su uso con maniobras de evasión contundentes. En cambio el de ráfaga luminosa continua, aunque dispara rápido, no hace mucho daño. Su verdadera utilidad la encontramos en enemigos fuera del alcance de las otras armas o en los enfrentamientos contra los robots voladores de Coruscant.

El arma de ráfaga pesada R-65 tiene la particularidad de que su munición rebota

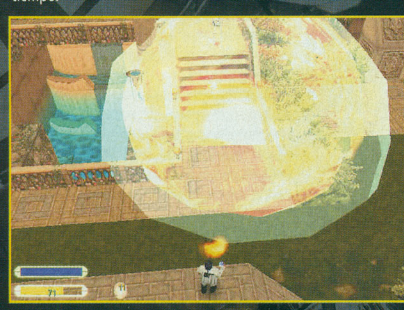




en las paredes. Util en caminos laberínticos o estrechos. Tiene un nivel de poder bastante alto y una rapidez moderada. Esta arma sólo la puede utilizar el Capitán Panaka.

El lanzador de misiles de protones es ideal para eliminar enemigos poderosos a una gran distancia (como torretas) o para masacrar una gran cantidad de robots a la vez. Debido a la poca munición que vamos a encontrar durante el juego, conviene racionarla todo lo posible.

El bloqueador de androides es un arma que únicamente la Reina Amidala tendrá en algunos niveles y que al usarlo deja inconscientes a los robots para que los finiquiten sus guardias. Realmente no es muy útil, así que prácticamente no lo usaremos mucho tiempo.



Las granadas cegadoras, los detonadores termales y las bolas de energía Gungan son similares en su funcionamiento pero difieren en sus logros. Mientras que las primeras producen un daño moderado, los detonadores termales vuelan casi todo por el aire, inclusive a nosotros mismo si no nos alejamos lo suficiente de su radio de explosión. Por último las bolas de energía Gungan sirven únicamente para inmovilizar soldados o robots enemigos.

No se olviden de chequear el manual para un detalle exhaustivo de cómo ejecutar los diferentes saltos y el "Empuje de la Fuerza".

1 NAVES DE BATALLA

Personaje bajo nuestro control: Obi-Wan Kenobi.
Personaje controlado por la CPU: Qui-Gon Jinn.
Objetivo: Huir de la base como polizones en un transporte que partirá hacia Naboo.

Luego de escapar de la cámara de gas y al final del pasillo principal encontraremos una unidad R2 quieta, junto a una puerta rota. Pasá a través de la pequeña puerta de la derecha y usá el panel de control para abrir la puerta rota. Luego debemos buscar una puerta bloqueada junto a la cual hay una pequeña sala de control con una rampa. Usamos el interruptor para abrir el panel de enfrente y activamos otros interruptor que se encuentra en esa sala para abrir la puerta que se encuentra al lado. Ubicamos y corremos por un estrecho pasillo que (sin poder remediarlo) se romperá y caeremos por un foso. Qui-Gon encontrará la forma de ubicarte así que no te preocupés y seguí caminando hasta llegar a una serie de pasillos cruzados. Primero eliminamos a todos los androides de limpieza (siempre de costado o por atrás ya que de frente nos descargarán unos rayos que sacan bastante energía). Luego ubicamos el interruptor que está cerca de un gran ventilador. Este abrirá una puerta que se encuentra cerca, pero sólo durante unos segundos. Eliminá al androide que se encuentra dentro y presioná el segundo interruptor que te habilita el paso por el otro lado del gran ventilador y a la salida de este mini-laberinto.

Enseguida llegamos a una gran habitación y en el fondo detrás de una segunda puerta está el generador de energía, lo destruimos de un par de sablazos. Con la falta de poder, ahora hay una nueva puerta abierta, la traspasamos y ubicamos un tramo de pasillos y caminamos por ellos hasta ubicar a Qui-Gon que nos llama desde otro sector. Seguimos caminando hacia delante y activamos las pasarelas para conectar los puentes y hacernos el camino hasta la nave en la que escaparemos de este primer nivel hacia el planeta Naboo.





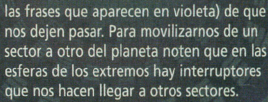
2 EN EL PLANETA NABOO

Personaje bajo nuestro control: Obi-Wan Kenobi.
Personajes controlados por la CPU: Jar Jar Binks.
Objetivo: Ubicar y seguir a Jar Jar Binks a través de los pantanos hasta encontrarnos con Qui-Gon Jinn.

Lo primero que tenemos que hacer es ubicar a Jar Jar, que se encuentra en las cercanías de donde comenzamos el nivel, pero tengan en cuenta que no pueden llegar "saltando" hasta donde está, directamente busquen el camino lateral que los llevará hasta él. Este nivel consiste desde el momento en que lo encontramos y hasta el final, en seguirlo por donde el vaya. Obviamente esto no es tan fácil debido a algunos saltos bastante complicados y a la cantidad de robots que patrullan la zona. También nos encontraremos con algunas criaturas nativas del lugar que si las molestamos demasiado, nos atacaran. Lo mejor es esquivarlas y guardar la munición y los sablazos para los robotitos. Ya avanzado el nivel notaremos que ciertos árboles se nos vienen encima, pero bastará con estar atento y saltar cuando escuchamos el ruido que hacen al quebrarse.

Cuando Jar Jar se suba a una plataforma en el centro de un claro, tendremos que mover un bloque de piedra (lo logramos presionando la barra espaciadora y moviéndonos en la dirección en que lo queremos empujar) para llegar hasta el. Más adelante encontramos un pequeño lago en el que nada un pez de considerables dimensiones y cara de pocos amigos, sin embargo podemos saltar hasta la otra orilla sin la necesidad de chapotear. Una vez del otro lado, conviene salvar el juego ya que viene una seguidilla de saltos (recuerden usar el doble salto Jedi) y un desplazamiento sobre cuerdas bastante peligroso. Una vez superado este sector encontramos un pozo inmenso al que debemos arrojar el trozo de piedra para luego poder salir de el por el otro lado.

Un poco más adelante nos espera uno de los últimos desafíos de este segundo nivel. Deberemos activar rápidamente el cañón de tiro continuo y destruir a todos los robots y sobre todo a los dos Droidekas que salen de las dos cajas antes de que pulvericen a Jar Jar, de más esta decirles que si lo matan, adiós nuestro partido. Así que les guste o no este personaje (bastante pesadito por cierto) sálvenlo para poder seguir con la aventura. Luego de la masacre, nos encontraremos con Qui-Gon.







3 OTOH GUNGA

Personaje bajo nuestro control: **Obi-Wan Kenobi.**
Personajes controlados por la CPU: **Jar Jar**
Objetivo: **Rescatar a Jar Jar Binks.**

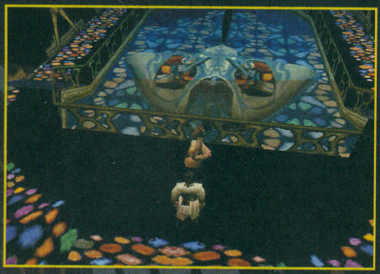


En este nivel, que se desarrolla en el planeta submarino de los Gungan, deberemos llegar hasta la celda donde tienen prisionero a Jar Jar. Como te recomienda Qui-Gon en el principio, no conviene matar a los Gungan, ya que si matamos a uno solo de ellos, nos atacaran todos los demás. En cambio, si los esquivamos y nos bancamos que alguno nos pegue algún que otro bife, será mucho más fácil avanzar por el nivel. Generalmente deberemos seguir el único camino disponible y utilizando las Bolas de Energía Gungan, desmayar a los soldados que no nos dejan pasar por los pasillos más estrechos. Si todo falla recuerden que pueden conversar con algunos de ellos y convencerlos mediante la fuerza (son las frases que aparecen en violeta) de que nos dejen pasar. Para movilizarnos de un sector a otro del planeta noten que en las esferas de los extremos hay interruptores que nos hacen llegar a otros sectores.

En el primer tramo del nivel nos encontraremos con un guardia que nos dará un pase para ciertas puertas del planeta, luego de agarrarlo seguimos nuestro camino hasta encontrar unos pilares en el medio de un lago. Deberemos saltar con mucho cuidado (y una paciencia infinita) hasta llegar primeramente al rifle que se encuentra sobre una de ellas y luego volver al principio para hacer nuevamente estos saltitos del demonio para llegar del otro lado.

Más adelante nos encontraremos con una habitación en la que tendremos que accionar un interruptor y subir rápidamente por la plataforma hasta la puerta antes de que se cierre. Si nos caemos en el medio recordemos que podemos usar la caja para salir del entuerto. Tras conseguir un nuevo pase gracias a nuestro poderes Jedi, llegamos a una habitación con una caja, cuatro columnas y un agujero en el piso (obstruido por un campo de fuerza). Utilizamos la caja para presionar el primer interruptor y hacemos lo mismo con los otros tres que se nos habilitan a medida que vamos presionando los otros. Una vez hecho, saltamos y activamos el interruptor del agujero, ahora abierto.

En las cercanías nos encontramos con otra habitación. Esta posee una caja y en una columna un nuevo interruptor. Nos subimos a la caja y presionamos el mismo, rápidamente nos subimos con un doble salto a la parte superior de la columna. Si no llegamos a atravesar la puerta antes de que se cierre o nos caemos (opss) deberemos intentarlo nuevamente desde el principio. Tras obtener la ayuda de un guardia para uti-



lizar el ascensor y obtener otro pase más llegaremos a la celda de Jar Jar. Hablamos con el y después lo seguimos por donde vaya. Tratando de seguirle el paso a este "personaje" iremos recorriendo nuevamente algunos sectores del planeta hasta llegar al encuentro de Qui-Gon, tras lo cual partiremos hacia los jardines del palacio de Thed.

4 LOS JARDINES DE THED

Personaje bajo nuestro control: Obi-Wan Kenobi.
Objetivo: Llegar a las puertas del palacio.

Empezamos en una situación bastante peligrosa, para evitar los tiros conviene arrojarse al agua inmediatamente y empezar a nadar rápidamente hacia la derecha para evitar que la corriente nos lleve hacia una cascada.

Seguimos en esa dirección, aunque conviene, una vez alcanzadas las escaleras, subir y lanzarnos nuevamente en el agua para ir alternando entre los islotes y evitar que el pescadín nos saque nuestra preciosa energía. Subimos y vamos saltando por los pilares hasta llegar al último donde parece que no hay salida posible salvo tirarse nuevamente al agua. Si nos fijamos bien, vemos un pequeño mecanismo negro del otro lado. Le disparamos y vemos como un puente se arma ante nuestros pies. Lo cruzamos y anotamos en nuestra mente "tengo que dispararle a todos los aparatitos extraños que se me cruzan en el camino". Seguimos avanzando y tras destruir un escudo protector gracias a romper un puente con estos mecanismos, vemos que la cosa se complica ya que el ataque a Theed se ha concretado y cientos de robots invaden los jardines. Evitando los tanques tomamos el camino de la izquierda para evitar semejante poder de fuego. Cuando lleguemos a los guardias de la princesa nos darán un código para pasar las puertas de seguridad de la ciudad o en caso contrario, lo seguimos hasta un lugar cercano por el cual nos abrirá una puerta. Una vez en una habitación circular encontraremos un botón rojo en la pared, lo activamos y rápidamente pasamos por las puertas que se abren a nuestra derecha antes de que se cierren.



Avanzamos por el nuevo camino hasta encontrarnos con una escalera ubicada a la izquierda, subimos y presionamos el interruptor para llenar el piletón de abajo con agua. Nos tiramos y nadamos hasta la punta. Salimos y por las escaleras vamos hasta otro interruptor. Ahora podemos acceder hasta otro interruptor que antes se encontraba cubierto de agua. Lo accionamos para extender otro puente.

Pasamos, subimos las escaleras y en el puente vemos otro mecanismo al que debemos dispararle para activar. Por el otro lado hay un mecanismo y algunos objetos muy útiles a los que podemos acceder moviendo uno de los bancos.

Ya que un tanque protege las puertas del palacio, deberemos aproximarnos con cautela. Activamos el mecanismo que vemos a la izquierda y tras saltar la pared para llegar a la ventana le disparamos al otro. Ahora sólo basta pasar por el umbral para llegar a...

5 HUYENDO DE THED

Personaje bajo nuestro control: Obi-Wan Kenobi.
Personajes controlados por la CPU: Reina Amidala.
Objetivo: Escapar con la reina hacia Coruscant.

El primer nivel que presenta una dificultad considerable sobre todo gracias a la inteligencia (o más bien a la falta) de la Reina Amidala.



Empezamos el nivel con ella y deberemos llevarla hasta el hangar donde Qui-Gon y los otros nos esperan para escapar del ataque hacia Coruscant. Un consejo: Cuando la Reina se quede quieta, antes de hablar con ella y decirle que nos siga, limpiemos bien la zona de enemigos para evitar que la hagan boleta rápidamente. Igualmente si nos alejamos demasiado, empezaremos a escuchar los gritos histéricos de la Reina y los disparos que la están haciendo chillar. Es muy probable que si llegamos a esa situación no podamos llegar a salvarla, por lo que antes de lanzarnos a explorar, por las dudas, grabemos el partido.

Al comienzo la seguimos y luego vamos a la derecha. Bajamos las escaleras que se encuentran a la izquierda, siguiendola nuevamente. Siempre cuidando de que no la balaceen, llegamos a un lugar en donde Amidala se planta diciendo que este es el lugar secreto. El secreto está en tomar la columna y tirar hacia atrás manteniendo la



barra espaciadora presionada. Le indicamos a la Reina que nos siga. Al llegar a una puerta que no podemos abrir (¡un maldito rompió el interruptor!) saltamos por la baranda y nos metemos por la ventana. Abrimos la puerta con el interruptor y la Reina se reune nuevamente con nosotros. Matamos robots a rólete y cuando estemos seguros de haber liberado el camino, le decimos a Amidala que nos siga.

Cuando lleguemos al gran patio en el que un cañón está a los tiros, nos separamos momentáneamente de la Reina para, primero rescatar a un niño que se encuentra en las cercanías y agarrar las cositas que hay en esa habitación. También podemos rescatar a unos prisioneros y darle agua a un soldado herido que se encuentra por ahí. En la habitación anterior a la del soldado herido encontramos un escudo de energía, dejémoslo reservado para el momento en que tengamos que atravesar el sector donde está el tanque. Este podemos destruirlo, sobre todo usando detonadores termales, esto no es realmente necesario ya que a la princesa prácticamente no la ataca y nosotros mediante unos pequeños saltos podemos esquivar sus tiros. Una vez que estemos listos, agarramos el escudo y liquidamos todos los robots que se encuentran en la arcada de la derecha de donde está el tanque, incluyendo los turritos que están en los ventanales y nos disparan desde arriba. Para este menester es útil el rifle de "ráfaga continua luminosa" ya que tiene alcance a objetivos posicionados a gran altura. Sin alejarnos más ya que la reina sería boleta, volvemos a buscarla y la llevamos hasta el lugar que recién "limpiamos".

Le decimos que nos siga y una vez que llega arriba de las escaleras, impedimos que nos siga perdiéndola de vista. Nos introducimos en la habitación que sigue y salimos por el otro lado para tener un enfrentamiento con algunos Droidekas. Estos robot son bastante duros y difíciles de eliminar sobre todo por el campo protector que los cubre una vez que se arman, pero tienen un punto flojo. Siempre que nos tengan en la mira nos dispararán sin cesar, ahora si nos ocultamos tras una pared, se desarmarán y rodarán tras nosotros. Los esperamos acobachados tras el refugio y cuando doblan y nos vean comenzarán a armarse nuevamente. Deberemos aprovechar estos preciosos segundos para partirles el traste con nuestro sable láser. Si no conseguimos eliminarlos de un saque, repetimos la operación las veces que sea necesario, pero deberemos apurarnos ya que luego de unos minutos llegarán refuerzos y en vez de tener que eliminar a dos, habrá que eliminar a seis, cosa harto imposible, sobre todo porque se la agarran con la Reina y la hacen pelota. Una vez realizado vamos a buscar a la reina y huimos desesperadamente por las zonas donde no hay peligro. Llegamos a un lugar donde una nueva puerta esta cerrada y tendremos que abrirla pulsando un interruptor que está cerca, pero que hay que dar unas cuantas vueltas para alcanzarlo. La idea es llegar a las terrazas de los edificios mediante la escalera que se encuentra a la izquierda y entramos por la otra puerta, esta vez a la derecha. Saltamos fuera y corremos por los techos hasta encontrar una soga. Nos trepamos y llegamos a una biblioteca. En la habitación contigua encontramos un interruptor. Este finalmente abre la puerta y la Reina ya puede pasar. Pulsamos en el camino de bajada otro interruptor más y seguimos a la Reina otra vez.





Destruimos las minas que se encuentran en el piso para que su alteza no se chamusque los pieses y nos dirigimos al puente que esta elevado. Trepamos, usando el barco como plataforma para subir y dispararle a otro interruptor.

Ahora la Reina puede cruzar y nosotros deberemos ponernos bien las pilas ya que muy pronto nos encontramos rodeados de robots que nos harán papilla si no nos apuramos a liquidarlos. A pocos pasos encontraremos el hangar, si es posible hablamos con el guardia y arreglamos para que genere una distracción para él ejercito de robots y que nos sea más fácil acceder al hangar. De todas formas juntamos coraje y entramos en el hangar para partir al medio todos los robots que se nos cruzan en el

camino hasta encontrarte con Qui-Gon (asegurate que la Reina no se quede atrás) y terminar por fin este complicado nivel.

6 MOS ESPA

Personaje bajo nuestro control: Qui-Gon Jinn.
Personajes controlados por la CPU: Jar Jar Binks y Padme, la escolta de la reina.
Objetivo: Encontrar a Anakin, conseguir las piezas necesarias para que arregle su Pod Racer y encontrar al tontito de Jar Jar.

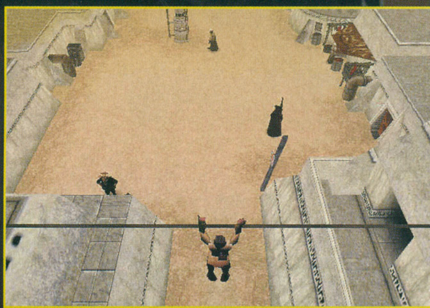
Este primer nivel en Tatooine, exactamente en Mos Espa no tendrá un gran despliegue de acción y posee detalles semejantes a las aventuras gráficas de Lucas, aunque muy pero muy leves.

Para empezar nos conviene ir desarmados, ya que si portamos el sable u otras armas en mano los habitantes (de una gran variedad de razas) nos comenzarán a atacar. Nos encontraremos en nuestro camino con asaltantes, que pueden ser convencidos con la "fuerza" de la palabra de que se dejen de hinchar, pero lo más fácil y productivo es apartarnos de su paso.

Al comienzo de la misión, deberemos eliminar a unos cuantos Tusken Raiders antes de llegar a la ciudad. En unos postes podemos notar unos carteles indicadores de calles (4 para ser precisos y que pueden ser ubicados en el mapa) que nos dan un parámetro para poder ubicarnos en semejante despiole de gente y estructuras.

Nuestra misión es intentar conseguir el generador de energía T-14 para reparar la nave de la Reina, ya que tras el ataque de la Federación ha perdido poder. Solo Watto el alado estafador y apostador empedernido posee uno de ellos y para conseguirlo necesitamos de la ayuda de Anakin Skywalker.

Vamos caminando por la calle número 2 y hablamos con el mercader que dice "va a destrozar sus precios...!!" Luego seguimos por el camino de la izquierda y doblamos una segunda vez en esa dirección. Pronto encontraremos a la criada de la Reina (que de hecho es la Reina en persona) que nos dice que el imbécil de Jar Jar se perdió y no lo encuentra por ningún lado. Más tarde lo encontraremos en una habitación en una de las esquinas de la calle número 2 en donde sé está bañando un personaje muy conocido visto en la banda musical de la cantina de la película Star Wars Episodio IV. Para llegar



hasta Anakin deberemos ubicar el barrio de los esclavos que se encuentra al final de la calle número 2. Una vez allí la madre de Anakin te parará para ofrecerte un trato. Una vez terminada la conversación te llevará con el futuro Lord Darth Vader, el pequeño Anakin.

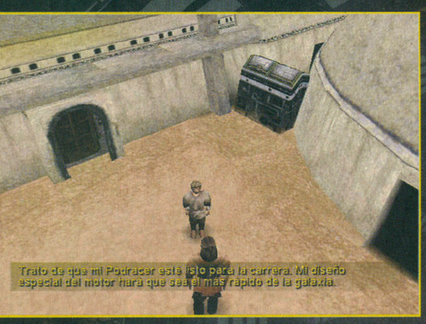
Hablamos con el y te dirá que lo sigas a través de la chatarrería. Otra vez nos encontramos como en el nivel dos cuando perseguíamos a Jar Jar Anakin encima como es chiquito pasa por lugares que nosotros no, por lo tanto tenemos que buscar maneras alternativas de alcanzarlo. Aunque no es muy difícil hay que estar atento a los detalles como las cajas, que nos ayudarán a acceder a lugares que de otra manera, nos sería imposible.

Una vez que lleguemos al interior del negocio de Watto (recuerden que es el ser alado que va de un lado para el otro) podemos comenzar las negociaciones.

Empezamos por tratar de conseguir un conversor de combustible, y a convencerlo de que te de los dos a cambio de la bobina de fusión. Vamos fuera de la tienda y hablamos con Anakin. Nos dice que le faltan dos partes para arreglar su Pod Racer.

Hablamos con las ayudantes de Jabba (las dos chicas de azul) que están en las cercanías y arreglamos para que en el principio del próximo nivel se encuentren con nosotros. Si no lo hicimos antes, vamos en busca de Jar Jar y le decimos que nos espere en lo de Watto. Luego vamos a la calle 2 y hablamos con el mismo mercader que antes.





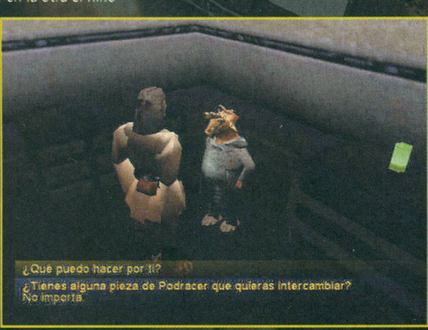
Con el deberemos cambiar los dos compresores de combustible por un acoplador de masa. Si pasamos por la puerta que abrió Jar Jar para salir apareceremos en el final de la calle 1. En la parte izquierda una señora (extraterrestre) te pide que encuentres a su hijo. Por la puerta principal es imposible ya que si intentamos entrar lo más probable es que nos bajen a tiros.

Vamos a la calle 3 y nos metemos en la casa que está al final de unas largas escaleras ascendentes. Cruzamos el interior y salimos a la cornisa. Seguimos por ahí hasta ver un cable. Nos colgamos y cruzamos a la vereda de enfrente. Nos dejamos caer y vamos a parar a la casa de Sebulba, el campeón indiscutido en carreras de Pods. Como tiene la casa protegida con ametralladoras para intrusos conviene agarrar el arma que hay dentro y salir por la puerta opuesta a la que entramos. Aquí nos encontramos con otro cable que nos llevará directamente a la casa donde tienen secuestrado al hijo de la señora que nos pidió ayuda. Es probable que a la mitad de camino entre un balcón y el otro un enemigo aparezca y desde abajo nos dispare, haciéndonos caer. Si esto sucede, desenfundemos nuestro sable y démosle para que tenga, repitamos todo el proceso de vuelta y alcancemos, esta vez sí, el otro balcón.

Una vez dentro, matamos al guardia y vemos que hay dos jaulas en el patio. En una de ellas hay un monstruo gigantesco al que deberemos eliminar y en la otra el niño que tenemos que rescatar.

Una vez que el monstruo se libere, tratemos de matarlo desde las escaleras, sinó nos eliminará en pocos segundos. Otra opción es tirarse rápidamente del balcón y abrir la puerta lateral que se encuentra al final del pasillo rompiendo el generador. Por suerte el monstruo no cabe en ese pasillo y si nos situamos ahí, le podemos dar para que tenga sin riesgo a que nos despedace. Una vez muerto, podemos liberar al chico y llevarlo con la madre. Esta nos dará un aumentador de repulsión, un objeto que necesitamos para conseguir uno de los repuestos que necesita Anakin para su Pod.

Pero primeramente deberemos conseguir el sistema servo de control. Deberemos ir a la zona de los esclavos nuevamente (calle 2) y ayudar al monstruo que fue expulsado de su casa. Para recuperarla tendremos que matar a los que están adentro y también a los que están en el patio, abajo del balcón. En ese patio precisamente se encuentra un comerciante que en agradecimiento (los maleantes lo estaban por afanar) nos entrega un freno de motor.



Ahora bajamos por la calle 5 hasta el bar. En el centro hay un bicho bebiendo a morir. Comerciando con él podremos conseguir el sistema de servocontrol.

Ahora volvemos al final de la calle naranja y le damos los objetos a Anakin para pasar de nivel.

7 CIRCUITO DE MOS ESPA

Personaje bajo nuestro control: Qui-Gon Jinn.
Objetivo: Lograr hacer una apuesta para que Anakin sea libre si gana la carrera de Pods.

Empezamos en las afueras del estadio donde se desarrollará la carrera de pods. Hablamos con la ayudante de Jabba que vimos en el nivel anterior y utilizando la "Fuerza" de la palabra, la obligamos a que nos lleve ante el mismísimo Jabba: The Hutt, para que supuestamente y como nos lo prometio en el nivel anterior, nos preste el dinero para apostar.



Tras el encuentro, nos damos cuenta que es todo una trampa (recuerden no usar los poderes mentales con Jabba) y a cambio del dinero tendremos que "entretener" a Jabba y su séquito peleando contra un monstruo bastante pulenta.

En realidad nos volveríamos locos tratando de matarlo pero encontramos una táctica muy efectiva. El secreto está en pararse lejos de las paredes (cerca del medio de la pantalla) y cuando el bicho se acerca, damos un salto hacia atrás y le disparamos hasta que empiece a caminar hacia nosotros. Corremos como locos, nos posicionamos de nuevo y repetimos el proceso hasta matarlo. Recogemos el dinero y salimos al bar. Hablamos con el orejón que sigue tomán-

dose la vida y lo convencemos de que nos lleve ante Watto. En vez de esto nos lleva ante el ayudante que vimos en el nivel anterior en el depósito de chatarra. Hablamos con él y cuando terminamos nos dirigimos al bar. Hablamos con el robot (recuerden que se tienen que poner detrás de la ventanilla para que les de bola) y compren un trago. Llévenselo al ayudante de Watto y cuando les diga que no bebe solo, cómprenle otra bebida a su amigo.

Cuando se levante para ir a preguntarle a Watto si nos puede ver, directamente síganlo y hablen con la mosquita muerta ustedes mismos. Una vez que realizamos la apuesta, saltamos por el balcón con cuidado de rodar al tocar el suelo, porque sinó nos matamos de una. Saltamos a la pista y lo buscamos a Anakin que está a los gritos porque le afanaron el capacitor de ignición. Seguimos al bicho que se lo afanó. Dará unas cuantas vueltas, así que no lo pierdan de vista. Una vez que lo encontramos agitado en una habitación pequeña, empujamos hacia atrás la piedra que nos impide el acceso al cuarto de máquinas donde escondió el capacitor. Desgraciadamente el capacitor ahora lo tiene un guardia, pero afortunadamente hay una forma de matarlo muy fácil ya que la inteligencia que tiene no existe. Nos quedamos exactamente bajo la puerta y le arrojamos granadas cegadoras hasta matarlo (el tonto ni siquiera se moverá) y una vez muerto sacamos la espada y destruimos la torreta que se habrá activado delante nuestro. Entramos y recuperamos el capacitor. Se lo alcanzamos a Anakin y esperamos hasta que termine la carrera. Ganará y se dará por terminado el nivel.

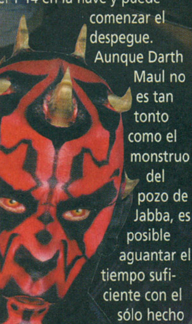
8 ENCUENTRO EN EL DESIERTO

Personaje bajo nuestro control: **Qui-Gon Jinn.**



Objetivo: **Entretener a Darth Maul a sablazos.**

Empezamos el nivel a la salida de la cuidad, y lo primero que tenemos que hacer es matar a todos los robots centinelas del caballero Sith. Para hacerlo usamos la fuerza para atontarlos y luego los rematamos a sablazos. Una vez que terminemos con los cuatro, tomamos el camino hacia la nave y nos encontramos con que Darth Maul produce un derrumbe en el camino. Es hora de comenzar a pelear. Para empezar tengan en cuenta de que no es posible matarlo en este nivel. Sólo entretenerlo mientras nuestra tripulación coloca el T-14 en la nave y puede comenzar el despegue. Aunque Darth Maul no es tan tonto como el monstruo del pozo de Jabba, es posible aguantar el tiempo suficiente con el sólo hecho de



quedarnos quietos y cuando se acerque saltamos (en el mismo lugar) y utilizamos el golpe de sable hacia abajo. Luego de unos cuantos golpes, saldrá corriendo. Podemos utilizar este respiro para recoger la energía que se encuentra en la pequeña nave estacionada en el lugar y luego nos dirigimos hacia el derrumbe. Nos subimos en la piedra y empujamos la roca puntiaguda hacia la izquierda para poder pasar por el hueco que cubría. Rápidamente nos aproximamos a Darth Maul y repetimos el proceso anterior, deberemos apurarnos ya que mientras no lo distraigamos nosotros, intentará romper el T-14 o eliminar a Anakin. Está demás aclararles que si logra alguno de estos objetivos la misión habrá fallado. Una vez que instalen el generador la nave despegará y la abordaremos automáticamente.

Volveremos el mes que viene con las tres últimas misiones del juego.





ACCION / ARCADES

Kingpin (versión final)

Al igual que con los trucos para el demo, primero es necesario abrir una ventana de DOS y cargar al juego tipeando el comando kingpin +developer1.
Cuando hayan empezado a jugar presionen la tecla "`" (está a la izquierda del 1) y cuando aparezca la pantalla de la consola escriban cualquiera de los códigos que verán abajo.
Recuerden que la mayoría de estos trucos se desactivan al pasar de nivel, así que simplemente tendrán que volver a ponerlos al comenzar el siguiente escenario.
Por otro lado, cuando quieran desactivar algunos de estos trucos, como por ejemplo el de atravesar las paredes o el de ser inmortal, todo lo que tienen que hacer es volver a usar el código que corresponda para cada caso.

god / immortal - Invencible
noclip - Atravesar las paredes
give weapons - Todas las armas
give all - Todos los objetos, excepto dinero
give ammo - Máxima carga de municiones para cada arma
give health - Recuperar toda la energía
give armor - Armadura
give bullets [número de balas] - Balas comunes
give shells [número de balas] - Balas de escopeta
give gas [cantidad] - Combustible para el lanzallamas
give cash [cantidad de dinero] - Dinero
give 308cal [número de balas] - Balas para el arma calibre 308
give grenades [número de granadas] - Cargas para el lanzagranadas
give rockets [número de proyectiles] - Municiones para el lanzamisiles
give crowbar - Barreta
give pistol - Pistola
give shotgun - Escopeta
give flamethrower - Lanzallamas
give tommygun - Ametralladora
give heavy machinegun - Ametralladora pesada
give grenade launcher - Lanzagranadas
give spistol - Silenciador para la pistola
give pistol reload - Módulo de recarga automática para la pistola
give watch - Reloj
give battery - Baterías
give whiskey - Botella de Wisky
give chem_plant_key - Llave de la fábrica de químicos
give fuse - Fusible
give shop_key - Llave de la tienda
give warehouse_key - Llave del galpón
give lizzy head - Obtener la cabeza de Lizzy
give shipyard_key - Llave del embarcadero
give office_key - Llave de la oficina de Moker
give valve - Manivela para las válvulas
give ticket - Boleto para el funicular
give flashlight - Linterna
give adrenaline - Adrenalina
give helmet armor - Parte superior de la armadura
give jacket armor - Parte central de la armadura
give legs armor - Parte inferior de la armadura
map [nombre del nivel] - Para poder usar esta opción, pongan cualquiera de los siguientes códigos en el lugar en donde va el nombre del nivel:
sr1 / sewer / sr2 / bar_sr / sr3 / sr4 / bike / pv_h / bar_pv / pv_1 / pv_b / pv_boss / sy_h / bar_sy / sy1 / sy2 / steel1 / bar_st / steel2 / steel3 / steel4 / kpcut3 / ty1 / ty2 / ty3 / ty4 / kpcut4 / rc1 / rc2 / rc3 / rc4 / bar_rc / rc5 / rcboss1 / rcboss2 / kpcut7



Descent 3

Empiecen a jugar y escriban cualquiera de estos códigos:

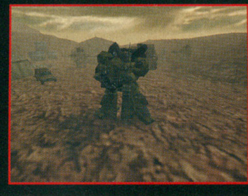
yummyfunyon - Indestructible
blimpiebest - Energía y escudos al máximo, obtener todas las armas y 500 unidades de cada tipo de misil
freeitup - Elimina automáticamente a todos los enemigos del nivel en el que estén
mightyaphrodite - Volverse invisible



Heavy Gear II

Una vez que hayan comenzado a jugar una misión, presionen la tecla "`" (está a la izquierda del 1) para activar la ventana de diálogo y cuando la tengan en pantalla usen estos códigos:

set camti - Indestructible
set mission - Pasar de misión



CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



LA CARTA DEL MES

La experiencia de un sabio jugador

Estimados Amigos de Xtreme Pc:

¿Cómo están? ¿Bien? Perfecto. Yo también. Así que nada de halagos... a redactar la esquelita y se acabó.

Está bien...está bien...son los mejores y punto ¿Puedo continuar? Gracias.

Quisiera comentarles a uds. tanto como a los lectores, fieles por cierto, de Xtreme PC, lo que me aconteceu en mis experiencinhas de jogos de redecinhas (???), para que puedan tomar la experiencia de un sabio jugador, sino El mejor, de arcades por red en todo el mundo...¡MEENTIRAA!...como me entristece darme cuenta de que soy tan MALOOO! Atención!! Lapiz y papel y a anotar los siguientes pasos para convertirse en el hazmereir del software lúdico por red...ahí va:

Paso 1: Desafiar al "cuete":

Prepotear a tus amigotes, previo armado de una LAN, espetándoles cosas tales como:"Yo a vo' ,si te agarro con el "CUEIC do' "te parto, si te agarro"...

Gancho: Vos, por cierto, que sos un pillín, te entrenás todos los días entrando solo a un mapa y dale que te dale, con el mouse y correteos varios por los alrededores de las supuestas tripas a cuenta que vas a cosechar... Pero no contás conque el puerquito de tu amiguito está haciendo lo mismo, con gran la ventaja de que el muy turro labura menos horas al día que vos y por lo tanto tiene mucho mas tiempo para dedicarse al menester...

Resultado: El primer encuentro, cara a cara es: hermoso peinado a dos aguas, modelado por un casquete de 9 mm, con desprendimiento de masa encefálica hacia el frente...y antes de que te des vuelta para comenzar el contraataque...el participante en cuestión (o sea,vos) luce una perfecta traqueotomía causada por un raudo misil, el-justo aca -que te deja mirando p'arriba...

Paso 2: El clásico tango: "Tuviste ocote,quiero mi revancha":

Para qué hermano...salí doganca con artilugios tales como: "me olvidé la leche en la vaca..o..."está por parir mi gusano y si no lo asisto, me llena el choclo de crías"...Pero no clames por venganza. El otro está agrandado como soruyo en laguna, y lo más probable es que con la tranquilidad que le dió su primer triunfo te goce como nunca...

Gancho: Sabés íntimamente que esta es tu oportunidad de redención...sabés que este es el momento para pasar de ser pomada a zapato...sabés que hurgándole un poco la psiquis le podés taladrar esa absurda confianza que tanto te duele... sabés que con la frase matadora:"me agarraste frío" le dejás dando vueltas la materia gris, como perinola de garito...sabés que... ¿sabés que te equivocaste otra vez?

Resultado: A medida de que vas sembrando el camino de molotovs, miguelitos, anque tachuelas, para asegurarte de que el susodicho no te masajee la escápula con el railgun, el sopenco se tira desde el nivel superior al grito de GERONIMO! (¿con j o con g?), y te empala con una ráfaga de chaingun hasta hacerte vomitar plomo con la impresión de tus dientes...

Paso 3: ¿Alguien me da una mano?

Naides. Jodéte por bravucón. Mientras, los de palo te miran con los ojos agrandados mordiéndose el labio inferior y cabeceando hacia tu dirección, como diciendo (y de hecho,diciéndote), JAJAAA!!! 'SSTÚPIDOO!!

Gancho: Mezcla de desazón e impotencia. Desasosiego y omnubilación. Desesperación y espanto. Odio y vergüenza. Corrientes y Ayacucho...Ops...perdón, me copeee...Con los ojos enrojecidos por la ira, más peque-ños que los de un chino mirando por una cerradura...vas por más, en busca de tu honor mancillado...otra vez a la arena.

Resultado: Final fatuo para vos...fausto para el maldito. Ano contra natura para tu skin, sonrisa pecadora para tu enemigo. Terapia intermedia para tu mouse... alta definitiva en las comisuras de los labios para tu ex-amigo... Mientras, ves como parte blasonando un puño, y deseas estrellarle el tuyo en su pútrida anatomía...

AAhhh...los amigos y los jueguitos... en fin... practicá, haceme caso, después boqueá...

¡Un Abrazo Enorme!

Kelo Dario
kelo@sinectis.com.ar

Querido muchacho: Yo que vos iría al médico para que te suspenda inmediatamente la medicación que te están dando, porque te está afectando terriblemente! :)

No, hablando en serio, muy divertida tu carta. Tal vez algo recargada de alegorías, pero sin duda un claro ejemplo de lo que nos puede ocurrir si no practicamos como se debe, y luego la paliza es inminente. Por esta loca misiva te has ganado el juego del mes, que podés pasar a retirar por la redacción en los horarios habituales, o sea de lunes a viernes de 12 a 18 horas.

Turok 2

Hola XTREME PC, aquí vamos de vuelta:

Bueno, les escribo por segunda vez (la primera fue en la edición 12), pero esta vez quisiera disculparme con los lectores ya que desde la publicación de mi carta y durante los dos números siguientes de la revista recibí palos por todos lados (tenían razón), es por eso que escribo, pero fue una de esas sensaciones de cuando a uno le critican su juego favorito, en ese momento mi cerebro dejó de funcionar (si es que alguna vez funcionó) e inmediatamente mis manos por si solas redactaron la carta.

Ahora empezemos: Desde luego que cuando uno está leyendo el correo de lectores y ve: MANDA CARTA........PREMIO...... inmediatamente empieza a buscar una manera lo más original posible de escribir la carta (ya sea a lo Durgan o a lo Charlie, que

por cierto me gustó la nota de la violencia en los juegos), pero creo que no se trata de eso sino de contar lo que a uno le pasa, es como formar parte del equipo de XPC, como corresponsales sin sueldo, porque nos gusta hacerlo, al menos eso creo yo.

Hace 1 mes yo era escéptico con respecto a conectarme a internet para jugar una partidita multiplayer, ¿que pasó para que cambiara de idea?, ¿mi cerebro comenzó a funcionar?, No, sigue igual. La cosa comenzó cuando de repente me vino a la cabeza la idea de probar el HERETIC II multiplayer, para comprobar mi teoría, inmediatamente puse el GameSpy y me conecté a un servidor con 893 de PING (desde luego ninguno marca menos de 800 PING) con un módem de 33.6. Ni bien cargó el juego y di ¡UN! paso, todo se congeló y así siguió hasta que me puse loco y lo saqué. Inmediatamente agarré el NFSIII cargué el Kali (busca servidores de los juegos que uno tiene al igual que el GameSpy pero es más complejo), me conecté en una partida contra un tal ROCK-ROAD, ingresé al juego lo más bien, "3", "2", "1", "GO!", apenas llegó el auto a 60 KPH otra vez todo se congeló y recién despues de ¡1 minuto! mi auto estaba dado vuelta en medio de la calle. De inmediato "Esc, Esc, Esc, Esc, Esc, Esc, QUIT, SYSTEM". Lamentable....., mi teoría se estaba cumpliendo, hice un último intento con el TUROK 2, los servidores marcaban 1100 PING, con más bronca que entusiasmo me metí en el de 1125 PING. Después de cargar un buen rato, ingresé al juego....... Debo decir que es EXCELENTE, no se congela ni se saltea movimientos, los retarda, pero no molesta para nada la jugabilidad. A cualquiera que no haya probado jugar multiplayer por internet le recomiendo el TUROK 2, no sé como hicieron pero lo lograron, tampoco sé si existe otro que funcione igual yo les recomiendo este porque lo tengo y lo probé.

Saludos al equipo de XPC, espero que les sirvan y gracias por la incorporación del CD, que aunque sea la revista un poco más cara el CD lo vale. Me encantó el suplemento de la E3, los datos y las fotos un poco apretados (era tanto que se justifica con creces) pero alcanzó y sobró para matenerme al tanto de lo que va a salir.

Juan Pablo Mangieri
John_hell_paul@yahoo.com

Juan, lo que mencionaste del Turok es cierto, lo mismo pasa con el South Park, que utiliza el mismo engine. De todas formas yo te recomiendo que pruebes entrar a los servidores argentinos del Quake II y Unreal (por nombrarte algunos ejemplos) que de a poco se van popularizando y tienen tiempos de lag (el Ping) mucho menores.

Un fana absoluto

Hola!

Me llamo Nicolás de Brea y les escribo para contarles acerca de muchas cosas:

Desde que compré mi primer Xtreme Pc dije:- Uhh! Ta' buena la revi.... Al siguiente mes, pasando por el kiosco, ví el número siguiente y dije:- Esa es la revista que le sigue a la que yo me compré... me la llevo. Y así sucesivamente.

Hasta que un glorioso día, mi cerebro funcionó y me dijo: -Cacho... esa revista, sí esa, la que te habla acerca de los juegos desde el punto de vista de un verdadero amigo, de un verdadero videojugador, la que les pide opinión a los lectores y encima les dan bolilla, sí esa misma, la que te muestra fotos exclusivas sobre juegos que ni siquiera sabías que existían porque eran totalmente nuevos, la que renueva su imagen para poder complacernos, la que realiza espectaculares concursos, la que nunca se conforma y siempre se esfuerza para ser mejor, aaaaahhhh, y tendría mucho más para decir pero lamentablemte ya me cansé. La cuestión es que al final de que mi cerebro me dijo todo eso (y a mi se me caía la baba), me dí cuenta de que en realidad era un fana de Xtreme Pc.

Muchísimas gracias por hacer esta revista, que ya forma parte de mi vida y que no la cambiaría por ninguna otra.

Me encantaría poder ver (aunque sea una vez) cómo la hacen, poder apreciarlos y poder aprender de ustedes.

Hasta luego...Su fiel lector:

Nicolás de Barracas
bardo@ciudad.com.ar

Gracias por tus palabras, Nicolás. Es bueno saber que la gente se da cuenta de que los que estamos detrás de Xtreme PC nos achicharramos el cerebro todos los meses buscando hacer la revista mejor, porque eso sería lo que nos gustaría que pase si estuviéramos del lado de los lectores. Por el otro lado, como te imaginarás, el armado de esta revista es un secreto casi militar, así que tenemos vedado al acceso a nuestros queridos lectores, porque sino después de que pasen por la Editorial los tendríamos que exiliar a algún país africano, y la verdad con gente que nos quiere tanto como vos no podríamos completar la deleznable misión :)

Alien vs. Predator

Hermanos de Xtreme Pc:

Hola, antes que nada los quería felicitar por el excelente trabajo que realizan mes a mes y comentarles que me pareció buenísima la idea de incluir el CD.

Bueno, en realidad quería contarles a los demás uno de los mejores arcade 3D que probé en mi vida (por supuesto, después del Half-Life): Alien vs Predator. Empecé jugando con el marine, demás está decir que tuve que ir corriendo reiteradas veces al baño, porque fue tal la forma en que me ca... cuando ví a un malón de aliens corriendo hacia mí, que tuvieron que pintar el cuarto de nuevo. Después de que se fue el pintor pude probar otro sensacional personaje, el depredador, que con su hermosa galería de armas tecnológicas y de visiones me hizo sentir lo que realmente es un depredador, encontrar a tu presa sin que ella note tu presencia, observar sus movimmientos y luego cazarla por sorpresa para poder quedarme con su cráneo como un lindo recuerdo. Por último el alien, más conocido del cine que ni ningún ser racional quisiera encontrarse, el alien, esta maravilla de la naturaleza que vaya a saber uno de dónde salió, nos permite deleitarnos por la forma en que por ejemplo le arrancamos la cabeza a un vulgar marine con la excusa de que estamos un poquito con el estómago vacío.

Bueno yendo al grano les recomiendo este juegazo a todos los amantes de los arcades 3D y a los que no son también, sepan que no los voy a defraudar.

PD: Me gustó la propuesta de unos de los lectores (no recuerdo el nombre) que proponía que se publiquen en la revista posters de juegos.

PD2:¿Para qué se gastaron en publicar un juego (Final Odyssey) que según su sistema de promedio, no vale la pena ni siquiera mirarlo?

Hasta muy pronto y que la fuerza los acompañe.

Gonzalo Escudero
Pucara82@yahoo.com

Poner juegos con puntajes tan bajos es nuestra pequeña ayuda para que nuestros lectores no se claven comprando cosas que hacen malgastar el dinero que podría ser utilizado en juegos que son realmente una maravilla. O sea, hacemos un bien a la humanidad! :) Y como dijo Durgan en la nota, el se ha sacrificado personalmente dañando sus retinas para siempre. ¡Un gesto realmente apreciable!

El que persevera, triunfa

Amigos de XtremePC:

Nos llamamos Jorge y Pablo, tenemos 13 años y hoy queremos contarles cómo nos ayudó esta revista. Todo empezó unas calurosas vacaciones de verano cuando no sabíamos más que hacer.

Nuestros amigos se habían ido todos de vacaciones y nosotros acá, frente al televisor, con un Nintendo ya pasado de moda, con juegos como el Mario Bros. y el Goal.

Nos empezó a gustar la cosa de las computadoras (no teníamos ni una 286). Entonces decidimos ir a comprar una revista de juegos de pc. Compramos tres: La Xtreme PC y otras dos yankees que ni merecen ser nombradas. Obviamente, nos quedamos con la mejor; ¡¡La Xtreme!!

Desde ese momento nos pusimos locos por los juegos y los queríamos antes de tener una máquina. Todos los meses se las mostrábamos a nuestros viejos con la esperanza de que algún día dijeran: "Tenemos una sorpresa" y que llegara la compu. Pero esto nunca sucedía. Luego de tres largos meses, cuando vimos la número 7, donde aparecía el Forsaken y los 200 trucos ya no aguantamos más, encaramos a nuestros viejos y les dijimos: "Por favor necesitamos una computadora".

Ellos empezaron a hablar de los costos y de no sé que más y rechazaron rotundamente nuestra propuesta. Después de muchos caprichos, (aparte de que nos veían ir a las casas de nuestros peores amigos sólo para poder tocar un mouse) decidieron discutirlo.

Imagínense ésto: Nuestros viejos discutiendo y nosotros pegados contra la puerta para poder escuchar mejor lo que decían. El resultado fue que no logramos escuchar nada, pero al otro día en la cena sucedió lo que tanto esperábamos. Nuestro viejo dijo: "Chicos, les tenemos una sorpresa".

Ya pasó bastante tiempo de eso; ahora estamos frente a una flamante Pentium II 300 MHz esforzándonos para redactar esta historia sin que falte ningún detalle. Casi todos los juegos que tenemos son porque leímos información rebuena en la revista que tanto queremos: Xtreme PC.

P.D.: Un saludo a 1°B com. del Instituto San Román (si no ponemos esto nos matan) y a prepacho (un amigo).

Jorge y Javier Escolá
chorcha@sinectis.com.ar

Gracias por la carta muchachos. Ahora, ustedes están re-chochos con el tema de las computadoras, pero ni bien tu viejo nos vea a cualquiera de la Editorial en la calle nos va a correr para fajarnos por hacerle gastar tanta plata! :)

Un sueño hecho realidad

Xtreme PC:

Soy Federico y esta es mi segunda carta, no sé si estoy compitiendo por la mejor del mes, pero debo felicitar a todo el grupo y especialmente a vos, Martín, por el material que trajeron de la E3, te estuve viendo estos días en Nivel X y los videos que pasaron realmente me encantaron.

Mientras redactaba esta carta, me acordé de una anécdota, a ver qué les parece: En este largo año desde que obtuve esta máquina de hacer sueños realidad (mi computadora), me he puesto en el pellejo del conductor del infernal Diablo SV en la tercera versión del Need for Speed, y también manejé un inmenso robot armado hasta los dientes en el Mechwarrior 2, entre otros, que si me los pongo a contar ahora no les alcanzarían dos páginas del correo. Me siento muy feliz de tener tecnología 3D a mi alcance desde que incorporé a mi PC una placa Voodoo2, pero cuando fui a la casa de mi primo y lo ví tan entusiasmado con su nueva consola hogareña, vino a mi mente el momento más feliz de mi vida... el día en que me compraron mi preciada Sega Genesis. Antes de tenerla, me acuerdo que iba hasta Wilde a la casa de mis primos para poder jugar los maravillosos juegos de Sega. En aquel entonces yo pensaba que el Sonic era lo máximo. En las vacaciones de verano recuerdo que pasaba días enteros entreteniéndome con ellos. Días de 28 grados y mis primos en la pileta, disfrutando del agua fresca, pero yo, sentado en una silla mirando fijamente un televisor de 14", me divertía con el Sonic, solo o acompañado, eso no importaba. Después de un tiempo me compré un Sega, y me pude comprar todos los juegos que quise, como el Super Street Fighter II, Samurai Spirits, entre otros, pero todavía sentía un vacío... algo me faltaba. Pasado un año, mis primos se compraron una PC, yo no sabía ni que era, hasta que un mágico fin de semana fui a la casa de mis primos y encontré lo que llenaría ese espacio, lo que me faltaba: Una PC. Cuando ví el Doom 2 me quedé atónito, jamás había visto un juego tan adictivo, no veía la hora de poder disfrutar esta clase de juegos todos los días en mi casa. Qué lindas eran esas noches de invierno en donde sentía un sudor frío cada vez que de pronto aparecía un alienígena de entre las sombras.

Ahora me encuentro sentado frente a mi computadora, jugando al Episode 1: Racer. Finalmente me pude comprar esta máquina de hacer sueños realidad. Finalmente hice MI sueño realidad.

Después de esta breve historia les quería hacer un comentario sobre el Racer, porque es un juego que merece ser probado. No hace falta que uno sea fanático de la saga, yo empecé a interesarme en Star Wars desde que salió Episodio 1. Si les gustan los juegos atípicos y tienen una máquina bastante poderosa (porque sería una lástima que no se lo corriera perfectamente) lo recomiendo. A los que ya lo tienen, y recién empiezan, les doy unos consejos: En pistas con muchos obstáculos tienen que estar muy despiertos y para doblar mejor en curvas no muy cerradas pongan una turbina sobre la otra. Si no hacen esto, van a doblar bruscamente chocándose de lado a lado, a mí me pasaba. En una palabra, excelente, aunque la gente de Lucas no tendría que haber hecho pistas tan difíciles como "Dovo IV", la parte del túnel de poca gravedad que necesita mucha práctica.

Espero que mi carta les haya gustado, así me despido y hasta la próxima:

Federico Gagliardi
Quilmes Oeste

Gracias por tu carta, Federico. Ahora la pregunta que quiero hacer es la siguiente: ¿Me pasó a mí solo o todos los que salieron de ver Episodio 1 les dio ganas de jugar a cualquier cosa que tuviera la frase "Star Wars"en el título?

¿Una compra INTELigente?

Amigos de XPC:

Como saben, soy lector de la revista y usuario de PC desde hace bastante tiempo, por lo que me tomo la molestia (y me doy el

gusto también) de dar mi opinión sobre ciertos temas. En esta ocasión, hablaré sobre las compañías de microprocesadores.

Para empezar les cuento mi "carrera" con las computadoras. La primera computadora que tuve fue una MSX (con un rápido procesador Z-80 de 3,54 MHz), con quién, sin saberlo, dí mis primeros pasos con el teclado. Más tarde, y sin saberlo también (tenía 6 años), entré en el mundo de las PC con una XT (micro 8088) de 12 MHz, con 1MB de RAM y monitor Hercules. En el año 97, tuve mi primer PC propia, una 486 DX2/66, VGA y HD de 1GB, toda una novedad para mí. Al año siguiente, mi PC se convirtió en una Pentium 120 con 32MB, multimedia 24x, HD 3GB y más, muchos de esos cambios ocasionados por problemas con distintos componentes. Finalmente, este año dejé a Intel y pasé a un K6-2/333. Por eso escribo esto, porque tengo experiencia.

Intel tuvo la gran suerte de que las demás compañías no hayan tenido el apoyo de IBM en un principio cuando creó la PC. Ya con eso, aplastaba a AMD y Cyrix. Luego, tomó ventaja con el sucesor del 486, el Pentium, que, además de salir primero, corría más rápido que el K5, el M1, el Nexgen N5x86, etc.

Años más tarde el MMX se nombró en todas partes, ¿y AMD y Cyrix qué hicieron?, se copiaron, como siempre. Está demás decir que a la palabra Pentium la conocen hasta los perros, y que el Pentium II arrasó con todo.

Los últimos modelos del K6 lo siguieron bastante de cerca. ¿Por qué no hablo de Cyrix?, simplemente porque no demostró llamar la atención. ¿Y por qué hablo de AMD? Porque sí llamó la atención, y lo hizo con su K6-2 3DNow!(un nombre excelente para llamar la atención). Pero no sólo por el nombre, sino también por el precio, la velocidad y por no seguir a Intel (digo por el 3DNow!), pero sí igualarlo. Esto último es muy sabio porque hoy por hoy la ventaja de Intel es la compatibilidad, y al mantenerla (con el MMX, por ejemplo), no se corre el riesgo de que el K6-2 sea inservible. Otra buena decisión es seguir usando el Socket 7, para no tener que cambiar de gabinete ni, en algunos casos, de motherboard.

Yo particularmente hice comparaciones con la PII 350 de un amigo y debo decir que Windows es un poco más lento (hay que tener en cuenta que yo tengo 32MB RAM, y el 64), pero en lo que a juegos respecta, me quedo con el K6-2.

Otra cosa: quizás sea mejor un PII 400 que un K6-2 400, pero con el mismo dinero que vale el PII, se compra un K6-2 con placa 3D, o DVD, o las dos cosas. Y ahí creo que sí se supera a Intel: El precio.

Bueno, esta es mi opinión, y me gustaría que la publiquen en la revista por sólo una razón, que es que quiero saber la opinión de los demás lectores sobre esto. Listo, punto final.

Ariel Gentile
agentile@bancaria.com.ar

Un reclamo unánime

Hola amigos de Xtreme PC:

El motivo de esta carta es manifestar un reclamo que creo es unánime entre los usuarios de PC: La lentitud de nuestros equipos debido al software muy exigente con los recursos del sistema. Desde los tiempos de la legendaria XT, los usuarios estuvimos esperanzados en alcanzar mayor performance.

Cuando logramos que los viejos programas de DOS corrieran con rapidez, la llegada de la interface gráfica nos puso otra piedra en el camino. Cuando el Word 6.0 sobre el Windows 3.1 dejó al disco rígido tranquilo, satisfecho con la memoria RAM con la que contaba, nos sedujeron con la rápida autopista de los 32 bits, y otra vez volver a empezar. Ocurrió lo mismo con la transición del Windows 95 al 98. El moderno Active Desktop y la visualización de carpetas como páginas web consumen recursos muy valiosos, que podríamos destinar a las aplicaciones. Hay programas como Access o Outlook que son absurdamente insaciables de RAM. Y no se extrañen si la World Wide Web no aumenta su velocidad en el futuro recargada por el abuso de recursos multimediales.

No confundan mi punto de vista: No estoy diciendo que se detenga el progreso del software, tampoco dejo de valorar las intuitivas interfaces y las amplias prestaciones que nos brindan los fabricantes. Pero no se olviden de un principio fundamental: Un programa realmente vale cuando facilita el trabajo o el estudio, y no cuando nos muestra vistosas animaciones.

Un saludo y gracias por brindarme su atención:

Juan Daniel Carranza
El Talar - Buenos Aires

Yo personalmente creo que tu reclamo es justo, pero lamentablemente entre la comunidad jugadora (o sea, el 99% de los lectores de esta revista, entre los que te incluirás, supongo) no tiene demasiado justificativo: Tené en cuenta que muchos de nosotros cambiamos muchos componentes de nuestras máquinas sólo por el hecho de jugar un poco más rápido a un arcade 3D.

Así que el principio fundamental que vos declarás, "Un programa realmente vale cuando facilita el trabajo o el estudio" no tiene demasiado asidero en el mundo de los videojuegos. Es más, te puedo asegurar que la mayoría de los upgrades a máquinas más potentes se realizan porque queremos más velocidad final en la máquina, y esto no se aplica al Word o al Outlook.

Por el otro lado, es cierto que los programas utilitarios mencionados anteriormente en cada nueva versión requieren más memoria o mejores procesadores, pero no te olvides que es lo que justamente el público está buscando en la mayoría de los casos: Más prestaciones en programas que de a poco se van transformando en grandes paquetes que reúnen varios mini-programas, que te permiten escribir una carta, luego mandarla por internet, etc. O sea, que su fin sea hacer muchas cosas desde un sólo lugar.

Para terminar, me gustaría agregar algo sobre el tema de las interfaces gráficas (llámese Windows): A mi criterio, estas interfaces requieren máquinas más potentes, pero hicieron que mucha más gente se acerque a las PC, ya que ahora son mucho más amigables. Haciendo memoria, uno recuerda lo que era lidiar con todos los comandos del DOS y nos parece mentira que uno, además de trabajar o jugar con la computadora, tenía que ser un "técnico" sabiendo cuánto asignar en los buffers del config.sys, o liberando memoria superior, etc., algo que afortunadamente nunca más ocurrió desde la llegada del Windows 95.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

TOP TEN

ESTOS JUEGOS QUE SE VIENEN NOS QUITAN EL SUEÑO MES A MES

LOS DIEZ MAS ESPERADOS

1



Quake III Arena

Compañía: id Software / Activision
Género: Acción / Arcades
Descripción: ¿Qué podemos decir del nuevo arcade en primera persona de Mr. Carmack que no se haya dicho? Que esperamos rociar las paredes de los mapas Deathmatch con las visceras de nuestros contrarios...

2



Messiah

Compañía: Shiny / Interplay
Género: Acción / Arcades
Descripción: Ya muchos no creían en este angelito y se habían hecho ateos, pero luego de ver un demo corriendo en E3, los fieles de Bob se agolparon en la Editorial prendiendo velas para apurar la salida del Messiah.

3



C & C: Tiberian Sun

Compañía: Westwood / EA
Género: Estratégicos
Descripción: El padre, madre y abuelo de todos los juegos estratégicos, nos tiene como locos con la espera... Pero parece que por fin este año vamos a poder disfrutarlo... Así que vayan buscando una excusa para desaparecer 1 mes del colegio / trabajo y familia.

4



Indiana Jones and the Infernal Machine

Compañía: LucasArts
Género: Acción / Arcades
Descripción: La revancha de Indy en el mundo de los arcades viene de la mano de este nuevo juego, que promete acción y tiros a lo loco... Igualito que en las películas.

5



Prince of Persia 3D

Compañía: Broderbund / Red Orb
Género: Acción / Arcades
Descripción: Como pueden ver los arcades coparon los primeros puestos, en esta ocasión con este clásico que vuelve transformado a la tercera dimensión. Para que vean la razón de su quinto lugar, busquen la nota de tapa en este número.

6



Oni

Compañía / Distribución: Bungie
Género: Acción / Arcades
Descripción: Este arcade de la gente de Bungie nos llamó enormemente la atención en la última E3, y por eso hicimos un Preview Interactivo en este número. ¡Konoko (la protagonista) reparte piñas y patadas durante toda la aventura sin darle tregua a sus oponentes!

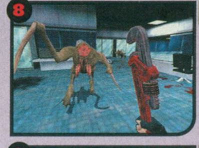
7



The Wheel of Time

Compañía / Distribución: Legend / Epic
Género: Aventura / RPG
Descripción: Si no te gustaban los juegos de rol, el Wheel of Time tal vez sea la ocasión perfecta para que te conviertas en un "rolero", especialmente con este juego que utiliza como nadie el engine del Unreal. ¡Y además tiene modo Multiplayer!

8



Half-Life: Opposing Force

Compañía / Distribución: Valve / Sierra
Género: Acción / Arcades
Descripción: Muchos nos quedamos con las ganas de recorrer nuevamente el complejo de Black Mesa, pero lo curioso es que en esta ocasión no será con Gordon Freeman, sino con uno de los marines que eran nuestros enemigos a muerte... ¡A darle sin asco a los científicos!

9



Driver

Compañía: GT Interactive
Género: Acción / Arcades
Descripción: ¿Te gustó el Interstate '72 o el Grand Theft Auto? ¿Y si un juego los combinara a la perfección? No busques más, el Driver es la respuesta. La mejor música de los setenta, con unos autos super-poderosos... ¡Y además vamos a ser los choferes de la mafia!

10



Vampire: The Masquerade

Compañía / Distribución: Nihilistic / Activision
Género: Aventura / RPG
Descripción: Ser un vampiro que pelea contra los vampiros es el lema de este juego. Esto ya de por sí es muy interesante, y los gráficos acompañan en esta sensacional aventura, en la cual tendremos que afilar los dientes.

Seguramente muchos de ustedes estarán buscando en estas líneas el motivo por el cual la última página de la revista ha cambiado tanto. Bueno, en nuestra campaña de modificaciones, decidimos dejarles a partir de este número el Top Ten, en donde les contamos cuáles son los juegos que más estamos esperando, dentro de la lista de los lanzamientos de 1999. La lista superior les va a mostrar los diez juegos más importantes según la votación de la Editorial, y en el termómetro se completa la lista con los 25 principales. Esperemos que el cambio les guste. ¡Nos vemos!

NUMERO VEINTITRES
EN LOS KIOSCOS EL
3
DE SEPTIEMBRE
NO TE LA PIERDAS!



TERMOMETRO

	TITULOS	GENERO			
1	Quake III Arena	ACCION / ARCADES	13	Planetscape Torment	AVENTURA / RPG
2	Messiah	ACCION / ARCADES	14	Giants: Citizen Kabuto	ACCION / ARCADES
3	C & C: Tiberian Sun	ESTRATEGICOS	15	FIFA 2000	DEPORTES
4	Indiana Jones and...	ACCION / ARCADES	16	Drakan: OOTF	ACCION / ARCADES
5	Prince of Persia 3D	ACCION / ARCADES	17	Diablo II	AVENTURA / RPG
6	Oni	ACCION / ARCADES	18	Freespace 2	SIMULADORES
7	The Wheel of Time	AVENTURA / RPG	19	GK3: Blood of the...	AVENTURA / RPG
8	Half-Life: Op. Force	ACCION / ARCADES	20	Nocturne	ACCION / ARCADES
9	Driver	ACCION / ARCADES	21	LOK: Soul Reaver	ACCION / ARCADES
10	Vampire: TM	AVENTURA / RPG	22	Theme Park World	ESTRATEGICOS
11	Battlezone 2	ACCION / ARCADES	23	Die Hard Trilogy 2	ACCION / ARCADES
12	Force Commander	ESTRATEGICOS	24	SWAT 3: Close...	ACCION / ARCADES
			25	Black & White	ESTRATEGICOS


DEMOS JUGABLES: OUTCAST • ARCADE POOL • AUSTIN POWERS: OPERATION TRIVIA • PANDORA'S BOX • CASTROL HONDA 2000 • STAR TREK: STARFLEET COMMANDER Y MAS! • VIDEOS EXCLUSIVOS: PRINCE OF PERSIA 3D • ONI • Y LOS ULTIMOS PATCHES PARA TUS JUEGOS FAVORITOS!
OUTCAST
ESPECTACULAR DEMO DE 140 MB!
El presente CD corresponde a la edición número 22 de XTREME PC, y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
XTREME PC
ISSN 0329-5222
AGOSTO 1999
XTREME
CD